TELJES JÁTÉK A DVD-N: MAGYARUL

# IMPERIUM ROMANUM

1995 Ft 2010. 07.

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

# PC GURU

Mire lesz képes a Treyarch az Infinity Ward után?

## CALL OF DUTY: BLACK OPS

Hidegháború, vezethető helikopter, rombolható tereptárgyak – minden az új Call of Duty-ról

Őrület 200 felett

## BLUR VS. SPLIT/SECOND

Agresszió, robbanások, féktelen száguldás – most duplán!

ELSŐKÉNT A PC GURUBAN!

## XCOM

AZ UFÓK VISSZATÉRNEK! NYOMOZÁS, FEJLESZTÉS, VALÓS IDEJŰ KÜLDETÉSEK, EZÚTTAL EGY FPS-BEN!

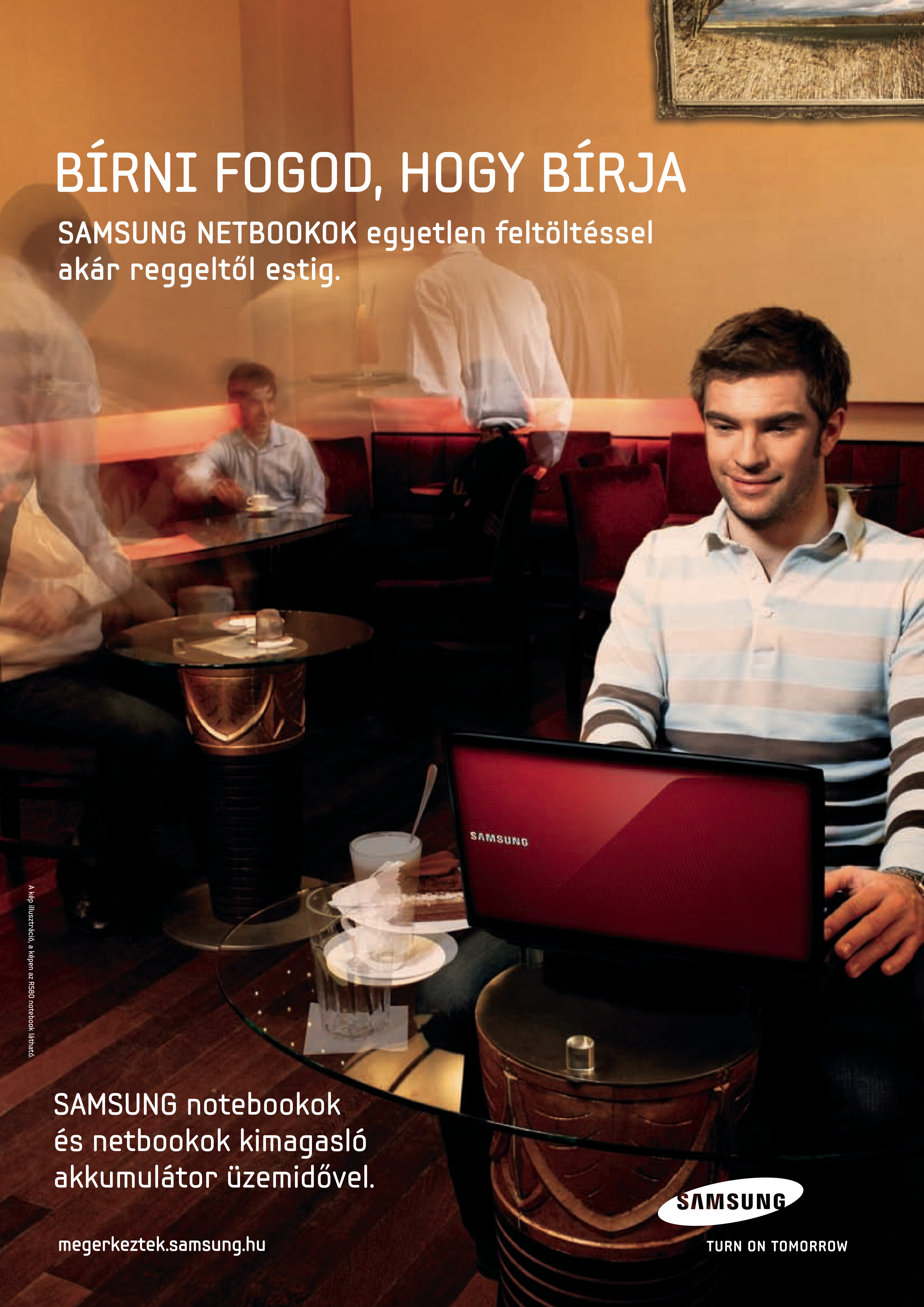
## F.E.A.R. 3

Pro-kontra: kiderül, mitől kell félni a folytatásban

## KATONÁK VOLTUNK!

A Gurus csapat elképesztő kiképzése

20 perces, teljes változat a DVD-n


BÍRNI FOGOD, HOGY BÍRJA
SAMSUNG NETBOOKOK egyetlen feltöltéssel akár reggeltől estig.
A kép illusztráció, a képen az R580 notebook látható.
SAMSUNG
SAMSUNG notebookok és netbookok kimagasló akkumulátor üzemidővel.
megerkeztek.samsung.hu
SAMSUNG
TURN ON TOMORROW

**SZERKESZTŐSÉG**

**Főszerkesztő:** Harangozó Csongor csharangozo@motorpresse.hu
**Játékrovat-szerkesztő:** Birkás Péter (Bate) bate@pcguru.hu
**Hír-, bemutató-szerkesztő:** Kolbert András (Miguel) miguel@pcguru.hu
**Hardver-szerkesztő:** Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
**DVD-szerkesztő:** Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
**Tördelőszerkesztő:** Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
**Lapterv és design:** Takáts Zoltán (SkiTZ) ztakats@motorpresse.hu
**Borító és hardver design:** Británszky János (britt) jbritanszky@motorpresse.hu
**Korrektor:** Papp Hajni hpapp@motorpresse.hu
**Online főszerkesztő:** Székelyhidi Ádám (Darths) darths@pcguru.hu

**Produkciós vezető:** Sebeszta Péter

**A szerkesztőség címe:**
Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.
1113 Budapest, Nagyszőlős utca 11-15.
Levélcím: 1590 Budapest, Pf. 279
Telefon: (1) 577-2600, Fax: (1) 577-2690
E-mail: mpb@motorpresse.hu

**DVD-melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:**
Tel (06-1)-577-2697

**Hirdetésfelvétel:**
Bálint Sámuel sbalint@motorpresse.hu Tel: 577-2629

**Hirdetési igazgató:** Székely Iván
**Marketing és online divízió igazgató:** Gajdos Barna bgajdos@motorpresse.hu
**Terjesztés:** Hannes Ludwig, Törő István

**A kiadásért felel:**
**Ügyvezető igazgató Motor-Presse International:**
Dr. Maike Schlegel

**Ügyvezető igazgató:**
Hannes Ludwig

**Kiadja a Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.**

**Terjesztési adatok**
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés – Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

**Árus lapterjesztés**
Lapker Zrt, alternatív terjesztők, valamint előfizetésben a Magyar Posta Zrt.

**Megjelenik havonta (évente 12 szám), egy szám ára: 1 995 Ft**

**ELŐFIZETÉSES TERJESZTÉS**
Előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán
Levélben: 1590 Bp., Pf. 279
Tel: 06-1-577-2635
Fax: 06-1-577-2690
H – P: 9 – 17 óráig
E-mail: itelofizetes@motorpresse.hu
Honlap: www.itmediabolt.hu

**A lap aktuális és régebbi számait, előfizetést, a következő ITmédiaBoltokban lehet megvásárolni:**
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel: 06-1-373-0582
H – P: 8 – 20, Sz: 10 – 16 óráig

1036 Budapest, Lajos utca 47/a.
Tel: 06-1-242-0083
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Tel: 06-1-361-3408
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

**ELŐFIZETÉSI DÍJAK**
**1 évre (12 lapszám): 16 740 Ft   Fél évre (6 lapszám): 9 570 Ft**

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága.
Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

**Nyomás:** Infopress Group Hungary Zrt.
**Cím:** 2600 Vác, Nádas u. 6.
**Felelős vezető:** Lakatos Imre vezérigazgató


A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

**Figyelmeztetés!**
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

**A GURU LEGYEN VELETEK!**

# Sziasztok!

Remek kis csata bontakozik ki a szemünk előtt a háborús játékok piacán: eddig főleg az Infinity Ward/EA-s oldalról hallhattuk a történetet, és örülhettünk (vagy épp kesereghettünk), hogy jön az új MOH, bizonytalanságba süllyed viszont a nagy kedvenc, a COD sorozat. Az Activisionnel azonban nem estek kétségbe: van cserepad, van „B" terv, máris készül a folytatás. Ugyan az eddigi másodhegedűs fejlesztőcsapattal, de ki tudja, lehet, hogy mindez csak előnyére válik a sorozatnak. A PC Guru most bemutatja nektek a teljes repertoárt: hol játszódik majd az új COD, és hogy a Treyarch milyen újdonságokkal készül leverni korábbi Infinity Ward-os csapattársait.

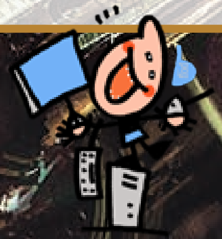
Top sztorink mellett a hónap kétségtelenül az autós játékokról is szólt: a monszunszerű időjárás kifejezetten kedvezett a Blur és Split/Second partiknak – természetesen a két játék részletes tesztjét is megtalálhatjátok a mostani PC Guruban. Kiderül, hogy melyik jelentette a nagyobb szórakozást.

Extraként DVD-nk tartalmazza a szinte a megjelenése pillanatában kultikussá váló Katonák voltunk című videó teljes hosszúságú, mintegy 22 perces változatát. A minden képzeletet felülmúló filmecske Chris, Miguel és Bate három napos katonai kiképzését mutatja be – garantáltan jól fogtok szórakozni rajta.

A Guru legyen veletek!

**Shoebaron**

**A GURU LEGYEN VELETEK!**



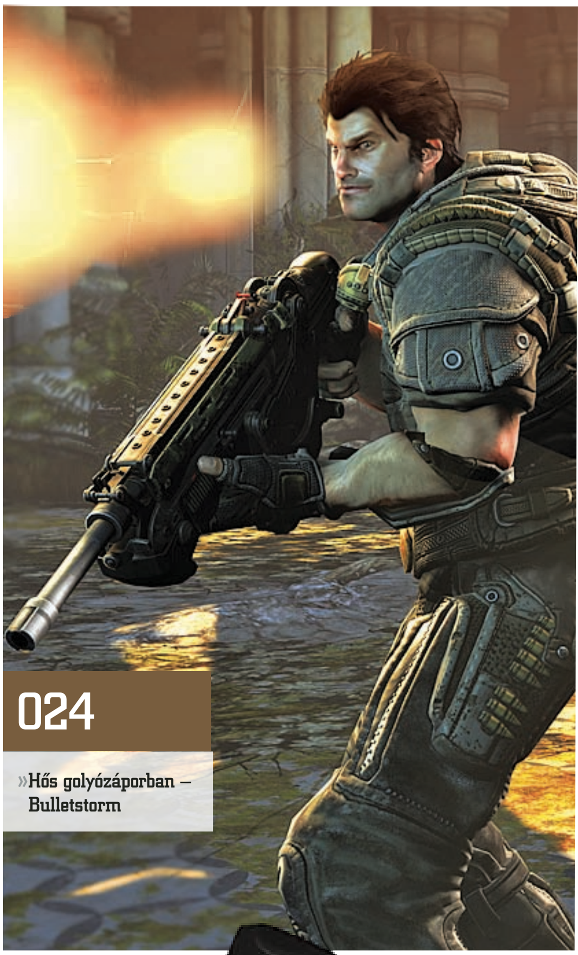
A pcguru következő száma **2010. július 8-án** jelenik meg!

# Tartalom

2010/07

084

»Én, a kém – Alpha Protocol



024

»Hős golyózáporban – Bulletstorm

016

»Visszatérés? – XCOM

## »Bemutató

010 Hírek
016 XCOM
022 Need for Speed: World
024 Bulletstorm
028 Spider-Man: Shattered Dimensions
030 Call of Duty: Black Ops
034 The Lord of the Ring: War in the North
036 True Crime
040 F.E.A.R. 3

## »Teszt

044 Prince of Persia: The Forgotten Sands
050 A játékok hercege
052 Split/Second: Velocity
056 Tropico 3: Absolute Power
058 Borderlands DLC pakk
062 Mount and Blade: Warband
064 Alpha Protocol
068 Blur
074 FIFA World Cup 2010: South Africa
075 Lost Planet 2
076 Iron Man 2
077 iPhone játékok

## »Guru Extra

072 A bélyegek kora lejárt
Videojátékok gyűjtőknek

## »Hardver

084 Hardver hírek
089 Guru ÁlomPC
090 Az asztali PC tündöklése
Játék-PC vs. konzol
092 Tuning a népnek
094 Testet ölt a jövő
Trendek és újdonságok a Computexen
097 Fél tucat processzormag
Teszt: AMD Phenom II X6
098 Hardver-bemutatók
100 Homok a Gépezetben

## »Rovatok

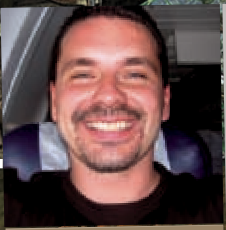
078 Top5
079 Nosztalguru
080 Gondolatébresztő
082 Mentőöv
104 Levrov
106 Külvilág

030
»Végre Vietnam! – COD: Black Ops

044
»Újra a homokozóban – PoP: The Forgotten Sands

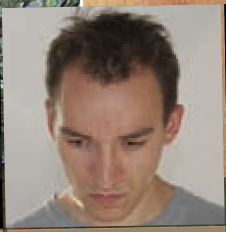
036
»Az igazi bűn – True Crime

**Tegyük fel, hogy a tudomásodra jut: a földönkívüliek nemcsak léteznek, de épp a Föld felé tartanak egy hatalmas űrhajóval. Mit tennél?**



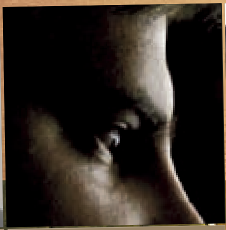
## Shoebaron

Nekem erről az a karakter ugrik be, aki hirdeti a világvégét, és közben győzködi a lányokat, hogy már nem sok idő maradt az önmegvalósításra… Természetesen én nem ilyen lennék. Alufólia, víz és baseballütő van otthon – mégis mi bajom lehetne? (Remélem, láttátok a Jeleket.)



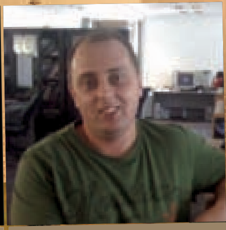
## Bate

Én még el is hinném, hogy békével indultak, de mikor ideérnek, tuti meggondolják majd magukat. Amennyiben így történik, aligha fogok habozni, rögtön felmászok valami magas helyre, megadom magam, illetve ha ők is úgy látják jónak, akkor zokszó nélkül csatlakozom hozzájuk…



## Miguel

A lényeg: senki ne essen pánikba! Egy csomag sós mogyoró, no meg néhány korsó sör elfogyasztása után nincs más dolgunk egy idegen űrhajó közeledtekor, mint magunkhoz venni a (többek közt takaróként és fegyverként szolgáló) törölközőnket, majd az ég felé emelt hüvelykujjunkkal leinteni az űrjárművet.

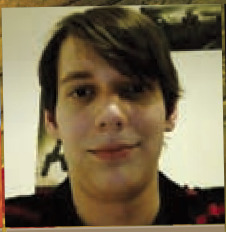


## Chris

Mivel biztosra veszem, hogy a csillagközi utazásra képes szuperfejlett idegen faj számára mi csupán olyan szinten lennénk, mint nekünk a csótányok, reménykednék, hogy valamelyik egyed majd megsajnál, és lehetek a kis házi kedvence. Miután persze elpusztították az egész bolygót.

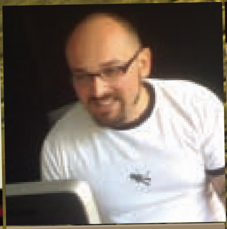
## Joc

Ha jó szándékkal jönnének, nyert ügyünk van. Ellenkező esetben pedig az immár kimagasló harcászati ismeretekkel bíró kollégáim védenék meg a veszélytől a szerkesztőséget. Szinte látom is, ahogy különböző kontrollerekkel megdobálják a felfegyverzett alieneket, azok pedig ezen halálra röhögik magukat…



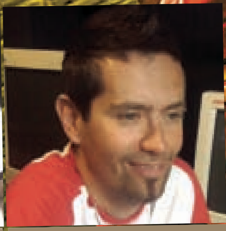
## Chocho

Attól függ. Ha jó szándékkal jönnének, nem maradnának sokáig, mert kevés nyomát lelnék az értelmes életnek. Ha rossz szándékkal, akkor pedig felkapnék egy feszítővasat, vennék egy Master Chief maszkot, és nekirontanék az első idegennek, aki szembe jön. Nem röhög, a játékokban beválik!



## Britt

Hogy a földönkívüliek léteznek, az szerintem egyértelmű. Hogy jön egy űrhajó a Föld felé, annak pedig viszonylag nagy az esélye, feltéve, hogy az előző mondatot komolyan gondoltam. De mit tehetnék? Majd a találkozáskor kiderül. Addig meg úgy csinálok, mintha semmit sem sejtenék…



## Ricco

Biztos vagyok benne, hogy már voltak itt. Sajnos személyesen még nem sikerült találkoznom velük. Szívesen felkéredzkednék a hajójukra, hogy megnézhessem, honnan jöttek, és hogy még hová mennek ezek után. Ha meg nem visznek, akkor legalább adjanak egy-két jó tippet a kaszinóban…

# DVD-TARTALOM

**Mindössze 1,2 GB-os teljes játékunk mellett bőven akadt hely érdekes anyagok elhelyezésére. Rengeteg játékról találhattok videóanyagot, megérkezett a legújabb Sam & Max játék demója, valamint ezúttal is tucatnyi videoteszt és mozielőzetes vár benneteket PCG Live könyvtárunkban. Na és persze nem szabad elfeledkeznünk Katonák voltunk című rövidfilmünkről sem, amiben megtekinthetitek, milyen is az igazi katonaélet egy elkényelmesedett számítógépes újságíró szemszögéből.**

## » DEMO

### » SAM & MAX S03E01

A Telltale Games rendszeresen ontja magából Sam & Max kalandjátékának egyre újabb részeit, fejezeteit, jelen pillanatban a harmadik évad első részénél járunk. A sorozat alcíme ezúttal The Penal House, amiben főhőseink egy űrhajó fedélzetén kerülnek problémás helyzetbe, ahonnan különféle pszichés tulajdonságokkal vágják ki magukat. Már amennyiben segítetek nekik ebben. A játék hasonlóan humoros, mint elődei, így ez a rész is kifejezetten viccesre sikeredett. Amennyiben kedvet kaptok további kalandokhoz, ne feledjétek, hogy a teljes első évadot megtalálhatjátok 2009/04-es DVD-mellékletünkön, amit terjesztésünkről bármikor megrendelhettek! «

**Minimális rendszerkövetelmény:** 800MHz processzor / 256MB RAM / 32MB-os, DirectX9 kompatibilis videokártya (Geforce 4, vagy ATI 5500-nál jobb)«

## » DEMO

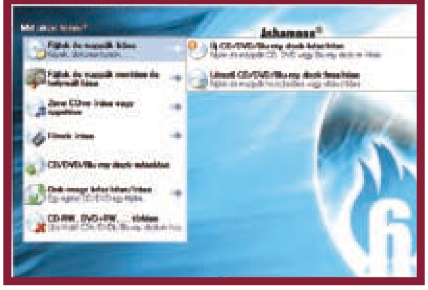
### » AVERNUM 6

A retró stílus sok gamer szívét ragadta el az utóbbi években, így nem csoda, hogy több fejlesztő ennek a rétegnek is készít játékokat. Az Avernum sorozat immáron a hatodik részénél jár, és ebből a számból már ki is derült, hogy bizony népszerű alkotásról van szó. A felülnézetes, körökre osztott, kaland RPG-ként definiált játék több nehézségi fokozattal rendelkezik, így bárki nekiláthat a virtuális kalandoknak, ám a szöveges társalgásokhoz sajnos elengedhetetlen az angol nyelv legalább alapfokú ismerete. A grafika is a régi játékokat idézi, akárcsak a játékmenet. Az egerünket használva könnyedén irányíthatjuk a karaktereket a helyszíneken, a felszereléseket és a megtalált tárgyakat is könnyen tudjuk elosztani a karaktereink között. «

**Minimális rendszerkövetelmény:** Pentium IV 800MHz / 512MB RAM / 32MB-os, DirectX 8 kompatibilis videokártya (nVidia Geforce6 + / Ati Radeon X1600+) «

## » TURKÁLÓ

### » BURNING STUDIO FREE



A CD/DVD-író szoftverekből bőséges a kínálat internetszerte, de sajnos nagyon kevés a jó és ingyenes darab. Ezért is örülünk, ha belefutunk egy-egy olyan alkalmazásba, mint az Ashampoo Burning Studio 6, amivel minden írással és másolással kapcsolatos tevékenységet elvégezhetünk, ráadásul teljesen ingyen. A program nem tartalmaz felesleges funkciókat, aminek köszönhetően gyorsan előhívható, kevés helyet foglal merevlemezünkön, és villámgyorsan telepíthető. Ráadásul mindez teljesen magyar nyelven. «

**Egyéb programok, amiket figyelmedbe ajánlunk:** AMD-Ati Catalyst v10.4 és nVidia Forceware 197.45 WinXP videokártya-driverek, Total Commander v7.50a (fájlkezelő), K-Lite Codec Pack v5.9.0 (kodekcsomag és médialejátszó), Game Booster v1.4 (rendszeroptimalizáló), Smart Defrag v1.45 (merevlemez-defregmentáló), Avast Free Antivirus és Avira AntiVir Personal v10.0.0.565 (vírusirtó programok), Comodo Internet Security v4.0.14842.828 (tűzfal és vírusvédelem), OpenOffice 3.2 (irodai alkalmazáscsomag)

## » TELJES DVD-TARTALOM

**» JÁTÉKDEMÓK**
Sam & Max: The Penal Zone / The Adventures of Mary Ann: Lucky Pirates / Avernum 6 / Green Moon / Mahjongg Dimensions Deluxe / Redrum / The Palace Builder / Vampireville

**» INGYENES JÁTÉKOK**
Bowling Evolution / Nitro Racers / Xeno Fighters

**» VIDEOELŐZETESEK**
ARMA 2: Operation Arrowhead / Battlefield: Bad Company 2 / Blur / Call of Duty: Black Ops (2db) / Dead Space 2 / Disciples 3 / EVE Online: Tyrannis / F1 2010 (3db) / FEAR 3 / Gothic 4 (2db) / Kane & Lynch 2 / Lost Planet 2 / Mafia 2 (2db) / Medal of Honor / Prince of Persia: The Forgotten Sands / Singularity (3db) / Starcraft 2 (2db)

**» PCG LIVE**
Katonák voltunk (rövidfilm az előző számunkban megjelent cikkünk mellé) / Alan Wake / Iron Man 2 / Prince of Persia: The Forgotten Sands / Splinter Cell: Conviction / Split/Second

**» MOZIELŐZETESEK**
After.life / Death and Cremnation / Jonah Hex / Splice / The American /

# »PCG LIVE

## »VIDEOTESZTEK ÉS MOZIELŐZETESEK

Igyekeztünk ez alkalommal is minden kézhez kapott játékból videót készíteni nektek, aminek eredménye öt hosszabb videoteszt lett, amiket helyet és kapacitást nem kímélve természetesen felpakoltuk DVD-mellékletünkre. Lencsevégre kaptuk a legújabb Prince of Persia játékot, megnéztük az Xbox-exkluzív Alan Wake-et, valamint kipróbáltuk a Disney autós csodáját, a Split/Secondot, amiről egy átfogó cikket is készítettünk a magazinba. Ezenkívül hat filmelőzetes is megtalálható ugyanitt, melyek olyan mozikra invitálják a nézőt, mint Jonah Hex vagy a génmanipulációs horror, a Splice. Na és persze valahol a környéken megtaláljátok a Katonák voltunk című rövidfilmünket is. «

# »MAGYARÍTÁSOK A DVD-N

## »STALKER: CALL OF PRIPYAT

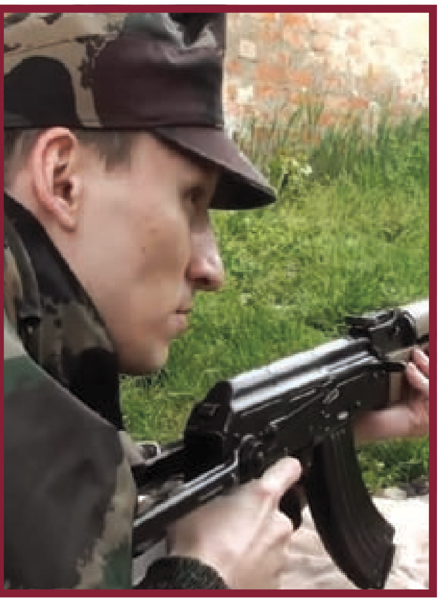
Ehhez a játékhoz már korábban is készült fordítás, az azonban az eredeti orosz (ukrán) szöveg angol hobbifordítása alapján készült, a kétszeres átdolgozás pedig a legjobb szándék mellett is könnyen torzuláshoz vezet. Azóta sok víz lefolyt a Pripjaty folyón, többek között elkészült a hivatalos, profi angol fordítás is. Ezt felhasználva a ·f·i· csoport, azon belül is elsősorban Mr. Fusion újra munkához látott, hogy ezúttal hiteles forrásból még pontosabb lokalizációt készíthessen.

A munka máris révbe ért, a magyarítás pedig immáron tőlünk is elérhető. A játékról tudni érdemes, hogy az ukrán GSC Game World stúdió S.T.A.L.K.E.R. szériájának harmadik része, a korábbiakhoz hasonlóan PC-exkluzív. A nemzetközi sajtó 80% köré értékelte a játékot, kiemelve a sorozat sajátjának mondható különleges atmoszférát és egyedi témát – a csernobili atomerőművet körülvevő Zónáról még senki sem csinált komoly videojátékot, bár több címben is megjelent, gondoljunk csak a Call of Duty 4 zseniális mesterlövészkedős pályájára. «

# »EXTRA AJÁNLATUNK

»KATONÁK VOLTUNK

Mint ahogyan az legutóbbi számunkból kiderülhetett, három napig a Magyar Honvédség Központi Kiképző Bázisán úgy csináltunk, mintha lenne bármi közünk a valódi katonáskodáshoz. Persze gyorsan kiderült, hogy szinte semmi, de azért igyekeztünk helytállni. A rövidített kiképzésről szóló cikket a PC Guru 2010/6-os számában olvashattátok, most pedig ígéretünkhöz híven elkészültünk azzal a közel félórás videóval is, amiből megtudhatjátok, milyen rendkívül szórakoztató is volt katonának lenni.
Vagy nem. «



# »ESET KÓD: S54X73

»VÍRUSVÉDELEM

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus-programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek, vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a megfelelő helyre beírva teljes verziós programként használhatjátok a DVD-mellékletünkön található változatot. «

**Az ingyenes használathoz a fenti kódot a www.eset.hu/pcguru oldalon kell regisztrálnotok.**

# »TELJES DVD-TARTALOM

The Twilight Saga: Eclipse

## » HÁTTÉRKÉPEK

Crysis 2 / Gothic 4 / Lara Croft and the Guardian of Light / Lost Planet 2 / Prince of Persia: The Forgotten Sands / Splinter Cell: Conviction / Split/Second / Ghost Recon: Future Soldier / Torchlight / Blur (4db) / All Points Bulletin

## » TURKÁLÓ

CD-DVD-írás: Ashampoo Burning Studio v6.77 / Burn4Free v4.9 / CDBurnerXP v4.3.2.2140 / ImgBurn v2.5.1.0 | Driverek: AMD-Ati Catalyst v10.4 és nVidia Forceware 197.45 WinXP videokártya-driverek | Fájlkezelés: 7Zip v4.65 / PC Inspector File Recovery 4 / Total Commander v7.50a / WinRar v3.93 | Képkezelés: Fastone Image Viewer v4.2 / GIMP v2.6.8 / IrfanView v4.27 / Paint.NET v3.5.5 / XnView 1.97.4 | Multimédia: Adobe Reader v9.3 / CDEx 1.5.1 / Format Factory v2.30 / K-Lite Codec Pack v5.9.0 / MediaMonkey v3.2.0.1294 / Quicktime Player v7.6.6 / WinAmp 5.572 / XviD v1.2.2 codec | Rendszer: Advanced SystemCare Free v3.51 / Game Booster v1.4 / Smart Defrag v1.45 / Glary Utilities v2.22.0.896 | Számítógépvédelem: Avast Free Antivirus / Avira AntiVir Personal v10.0.0.567 / Comodo Internet Security v4.0.141842.828 / OpenOffice 3.2 (Magyar)

»fejlesztő: Haemimont Games »kiadó: Kalypso Media »web: grandages.com

# IMPERIVM ROMANVM

## Minden DVD Rómába vezet…

**Építesz egy várost, a lakók felgyújtják, építesz egy másikat, azt felfalja a nyomor, aztán gyújtják fel, majd megépíted a harmadikat, és ekkor megjelenik az ellenség – erről szólnak a városépítő játékok, ahogy ez is… Hát nem csodás?**

írta» JOHNBART

Aki már tett le csak egy téglát is a Simcity vagy a Caesar sorozatban, pontosan tudja, hogy ezek a városépítős játékok, a folyton nyavalygó, lázadó populációjukkal mennyire függésbe tudják taszítani a játékost. Biztos, hogy az isteni gondviselő kéz illúziója mellett számítanak a fejlesztők arra a csipetnyi mazochizmusra is, ami minden emberben ott lapul. „A pixelpolgárok igényeinek kielégítése az ókorban" tárgykörében egyébként mindmáig az a Caesar széria az etalon, amit az Imperium Romanum 2008-ban oly kedvesen lekoppintott. Nincs ebben semmi kivetnivaló, ugyanis megreformált látványvilágával, kissé sarkított gazdasági és társadalmi modelljével ezt is szeretni fogjuk…

Ki tudja már megszámolni, hogy hányadszor húzzuk fel virtuális Rómánkat arra a bizonyos hét dombra, de akárhányszor is, az alapvető dolgok nem változnak. A Fórum lesz most is a közepe, a vízellátás pedig a rákfenéje, amit a jó római vízvezetékek és kutak gondos elhelyezése orvosolhat majd. A népnek lakóházakra van szüksége, és ahogy birtokba vették, elkezdik követelni rajtunk az alapvető javakat, úgymint kenyér és hús, tehát farmokat létesítünk, pékségeket és hentest. Aztán tavernát, piacot és oltárokat, mert a polgár előbb vétkezik, és csak utána könyörög bocsánatért az istenekhez. Az építkezéshez szükséges nyersanyagok – fa, kő, agyag, márvány – a megszokott infrastruktúrán keresztül szerezhetők be, illetve a jelentősen leegyszerűsített kereskedelem is besegíthet, de erről majd később. Ahhoz pedig, hogy a viskók helyét (4 lépcsőben) fényűző villák vegyék át, olyan szükségleteket kell kielégítenünk, mint a szórakozás, amiben a rómaiak ugyancsak élen jártak, tehát egymást érik majd a színházak, amfiteátrumok és arénák. A kultúra-oktatás-vallás sincs elfelejtve, a jobb egérgombbal előhívható építkezési menü piktogramjai között mindegyikhez találunk középületet, nem is egyet, sőt: a templomok, iskolák, fürdők és gyógynövényárusok dzsungelében a saját diadalívünket és a kor kiemelt építményeit – mint pl. a Circus Maximus – is előhívhatjuk. Mindeközben a bor, olíva és a vászon (a ruhák hiánya miatt nagyon házsártosak tudnak lenni egyesek, de az alkoholisták is gyakran lázadoznak) biztosítása sem állhat meg.

**Ha Rómában vagy, játssz úgy, ahogy a rómaiak!**

### AZ ÖRÖK VÁROS IS VÁLTOZIK…

A játék két fontos dologban tér el a nagy elődöktől: először is az utaknak és az épületeknek nem feltétlenül kell összeérniük ahhoz, hogy funkcionáljanak. Így a négyzethálós városmodelleken könnyen átléphetünk átlós utcákkal, és ténylegesen összezsúfolt negyedekkel, miközben azt se felejtsük, hogy az épületek tájolása a négy fő irány mellett a köztes, további négy mellékirányba is megoldható. A másik fontos dolog, hogy a rabszolgák mozgatják a javakat, ami sokkal reálisabb képet mutat a római társadalomról. Az Imperium Romanum egyébként sok ponton egyszerűsített, a kifogyhatatlan készlettel rendelkező bányák és a játék elejétől egy kattintással letehető kereskedőállomások, amelyek minden hajcihő nélkül összekötnek minket a birodalomból érkező javakkal, lényegében garantálják a sikerélményt. Egy követelőző szenátus vagy császár nélkül tulajdonképpen az adott játékon belül megjelenő, egyszerű részfeladatoknak (pl. építs templomot Fortunának, érd el a 120 populációt stb.) kell csak megfelelnünk. A gazdasági lánc és az épületek hatás-ellenhatás rendszere persze itt is kifinomult, de a hatósugarak látható jelölése miatt komoly segítséghez jutunk, például a legutolsó pékségről is tudni fogod még mielőtt letennéd, hogy milyen területet fed le, lesz e munkaerő, ellátóraktár vagy farm a közelben.

### SZÉLESVÁSZNÚ TÖRTÉNELEM

#### AVAGY EZT LÁTVA MÉG NÉRÓ IS FELTARTANÁ A HÜVELYKUJJÁT

A minimum egy PIV 1,7 GHz processzor és 512 MB memória, GeForce3 vagy Radeon 9550, illetve ezeknél jobb VGA szükséges a futtatáshoz. A HDD-ből 1,5 GB helyet csíp le. A mai konfigurációkon egyébként bátran rá lehet nyomni az 1920×1080 felbontásra, és az Ultra részletességet is bekapcsolhatjuk a beállításoknál…

## KATASZTRÓFÁK (TŰZ, JÁRVÁNY, BARBÁROK STB.) ÁRNYÉKÁBAN…

Ugyan Róma az alkotás fő tematikája, de lényegében csak kisebb epizódokat és egyetlen dedikált játékmódot kapott, ahol a már meglévő várost kell kibővítenünk olyan látványosságokkal, mint a Colosseum. A történelmi szál pedig, amely az igazi attrakciót fedi, ókori városok újjáépítésére fókuszál, példának okáért megtalálható ezek között Alexandria vagy Pompei, és persze ezek nyűgjeit is hozza magával, utóbbinál a közeledő vulkánkitörést (tűzvészek, földrengések). Illetve ez a városhalmaz még különálló szcenáriókban is kipróbálható, és ezzel ki is végeztük a játékot, ezt egyébként csak azért említem, hogy folytonosságot és történetet ne keressetek. A cél egyszerű, beépíteni az utolsó négyzetcentimétert, és mindezt prosperáló egészben élvezni, illetve bámulni öt percig (a gép pontoz, és toplista is van), aztán újrakezdeni más helyszínen, más feltételekkel.

## PANEM ET CIRCENSES FULL HD-BEN…

Az Imperium Romanum legnagyobb erénye kétségkívül a látvány, amely teljesen 3D-s, nyüzsgő, tevékeny mindennapokat tár elénk, és mellékesen követi a napszakok váltakozását, utóbbi pedig éjszaka, a házak ablakai mögött parázsló fényekkel és a kivilágított szökőkúttal a fórumon nagyon hangulatos. Jó ötlet, hogy minden házban három generáció lakik együtt, nevezetesen idősek, apu-anyu és a gyerekek, továbbá mindenkihez saját név és persze igények, elfoglaltság, társadalmi szerep is kapcsolódik. Lázadásokkor tehát fel lehet írni a neveket

(csak vicceltem, vagy mégse?)… Bármelyik polgárt lekövethetjük, hogy hol dolgozik, melyik piacon vásárol, és mikor imádkozik (a templomokban ez hangulatjelentésként csapódik le). A tavernáknak kulcsszerepük van az igények közvetítésében, ugyanis itt fülelhetünk rá azokra a pletykákra, hogy milyen épületet szeretne még a köznép a kerületben. Rómában sem ismeretlen a bűnözés, tehát prefektúrát minden körzetbe tegyünk, különösképp mert ezek a köztisztviselők oltják majd el a gyakori tűzvészeket. A közeli barbár települések miatt városfal és helyőrség szükségeltetik, sőt, kisebb hódításokra is vállalkozhatunk. A katonaság (római légiósok, íjászok) egész finoman kommandírozható, még különféle formációkat is felvehetnek, ami városépítő műfajban azért nem általános.

## AVE OLVASÓ, AZ ISTENEK VIGYÁZZÁK A LÉPTEIDET (ÉS KATTINTGASS BÖLCSEN)!

A Caesarral összehasonlítva ez egy sokkal egyszerűbben játszható alkotás, értelemszerűen nem jobb, szó nincs arról, hogy azt a komplexitást akárcsak karcolgatná, de látványos, és a műfajt megszeretni, örömködni, nos, arra tökéletes…«

## »TELJESÍTMÉNYTESZT«

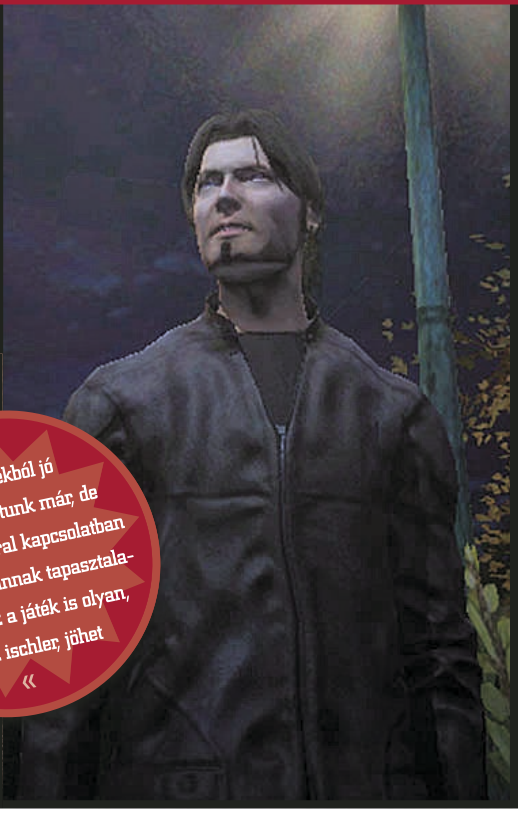
**Tesztünkben az adott játékot minden esetben két konfiguráción teszteljük, három különböző beállításon (minimum, közepes, maximum). A tesztgépeket az AQUA OPTIMA Kereskedelmi és Szolgáltató Kft. biztosította számunkra, és az általunk használt konfigurációk megvásárolhatóak a cég bármelyik szaküzletében. Bővebb információ: www.aqua.hu**

| Konfiguráció | MINIMUM | KÖZEPES | MAXIMUM |
|---|---|---|---|
| **AQUA electromax GURU TREND**<br>**Memória:** 2 GB 1066 MHz DDR2 Kingmax<br>**HDD:** 500 GB Samsung HD502HJ<br>**CPU:** AMD Athlon II X2 245<br>**VGA:** Gigabyte Radeon R5570C-1GI 1 GB<br>**Alaplap:** ASUS M4A78-VM<br>**Tápegység:** FSP 400W FSP400-60APN | **143 FPS**<br>1280×1024-es felbontás. A beállítások között az alacsony részletességi fokot választva az FPS érték teljesen kielégítő, a játék szó szerint hasít. | **106 FPS**<br>1280×1024-es felbontás. A beállítások között a közepes részletességi fokot választva érződik a teljesítménycsökkenés, de ez még mindig több, mint jó. | **30 FPS**<br>1280×1024-es felbontás. A beállítások között az ultra részletességi fokot választva az FPS érték elég nagyot zuhan, de még mindig a hibahatáron belül vagyunk. |
| **AQUA electromax GURU MAX**<br>**Memória:** 2 GB 1333 MHz DDR3 Kingston<br>**HDD:** 500 GB Samsung HD502HJ<br>**CPU:** Intel Core i3 3.06 GHz<br>**VGA:** Sapphire Radeon HD5770 1 GB<br>**Alaplap:** Gigabyte GA-P55A-UD3<br>**Tápegység:** Gigabyte Superb 460W | **405 FPS**<br>1280×1024-es felbontás. A beállítások között az alacsony részletességi fokot választva valószínűleg a legnagyobb erőforrást a nagy FPS-érték kiírása igényli. | **186 FPS**<br>1280×1024-es felbontás. A beállítások között a közepes részletességi fokot választva még a tumultuózus csatajelenetek sem okoznak gondot. | **94 FPS**<br>1280×1024-es felbontás. A beállítások között az ultra részletességi fokot választva sem látni változást – minden gyönyörűen kidolgozott és problémamentes. |

# I'M NOT ALONE

»fejlesztő, kiadó: Lace Mamba Global »megjelenés: 2010. június 18.

Horrorjátékból mostanában jön elég, ám ha egy kicsit is segíteni akarjuk az osztrák játékipar előretörését, mindenképpen vessünk majd egy pillantást az I'm not Alone című fejlesztésre. A harmadik személyű nézettel megáldott projektben egy fiatal ördögűző kalandjait kísérhetjük végig: a srác elhatározta, hogy véget vet a szellemek és zombik uralmának az osztrák kastélyban – ebben nagy segítség lesz a tény, hogy médiumként szabad átjárása van a létsíkok között, így nemcsak színesben lövöldözhetünk furcsa démonokra, de úgy is, mintha függönyt borítottak volna a kamera elé. A végén persze kiderül majd a nagy és ijesztő titok is (na vajon kit ölt meg a vár ura, hogy ez szabadult a birtokra?), de addig jó pár órányi veszett gyilkolás és rémület vár ránk. A minden sarkon élőhalottakkal megtűzdelt I'm not Alone-ért 20 euró körüli összeget kérnek majd el, bár lehet, hogy itthon a játékszaküzletekben nem, csak a hipermarketekben forgalmazzák majd (az említettnél jóval alacsonyabb áron).«



» Horrorjátékból jó sokat kipróbáltunk már, de az osztrák iparral kapcsolatban nem nagyon vannak tapasztalataink – ha ez a játék is olyan, mint az ischler, jöhet «

# KÉSZÜL AZ ÚJ HITMAN-MOZI (SAJNOS)

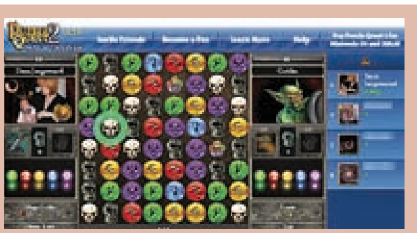
Bár akadnak olyanok, akik az első részt a „jól sikerült játékmozi" kategóriájába sorolják, azért egyezzünk meg: a Timothy Olyphant főszereplésével készült feldolgozás finoman fogalmazva sem üti meg az út mellett heverő kutyapiszok szintjét (ennek ellenére a film a 30 millió dolláros költségvetés több mint háromszorosát, 100 milliót hozott vissza). Tragikus színészi játék, kaotikus kerettörténet, izzadságszagú dramaturgia, tökéletesen ellenszenves főszereplők, és még folytathatnánk a teljes stáblistát végig, de lépjünk túl a megesett sérelmeken, és nézzünk bátran a jövőbe. A 20th Century Fox egyelőre csak annyit közölt, hogy megkezdődtek a folytatással kapcsolatos előkészületek, illetve hogy a RENDEZŐ feliratú szék ezúttal a spanyol Daniel Benmayornak jut majd, aki a zs kategóriás Paintball című filmen kívül egész estés műben még nem működött közre, viszont leforgatott egy szakajtóra való reklámot többek közt olyan világcégeknek, mint a Heineken, a Renault vagy a Playstation (legalább ennyi köze van a számítógépes játékok világához). Korántsem biztos azonban, hogy az első rész főhőse lesz-e a szerencsés, aki újra magára ölt-heti a testre feszülő öltönyt – persze mi messzemenőkig egyetértenénk a jobb sorsra érdemes Olyphanttal, ha visszamondaná ezt a kétes hírnévvel kecsegtető ajánlatot. Furcsa amúgy, hogy a filmvilág még a Hitmannel sem tudott kezdeni semmit, hiszen a bérgyilkosos-összeesküvéses vonal az ezüstvásznon sem ismeretlen téma, de úgy tűnik, hirtelen még ez is halmozottan hátrányossá válik, ha játékos alapokon indul el.«

## » SUPER HERO SQUAD ONLINE

Végre egy szuperhősös MMO, ami nem tűnik már az indulásnál bukásnak: az SHSO-ban a Marvel-univerzum legjobbjainak bőrébe bújhatunk (tehát tényleg valamelyik hős lehetsz, nem pedig egy saját magad kreálta karakter), hogy aztán kiosszunk néhány igazán hatalmas pofont. Még nem tudni, pontosan kik kerülnek be a választható szuperemberek közé, de hamarosan minden kiderül!«

## » TRANSFORMERS: WFC

Az Activision nem aprózza el az új robotos játékot: az Álcák és az Autobotok küzdelmét teljesen új irányból megközelítő játék kooperatív multijában mindenki megtalálhatja a mókát. Az átalakulások jóval könnyebben mennek majd, ráadásul végre lesz értelme a különböző formáknak a harc szempontjából is. A készítők szerint a történet olyan jó lesz, hogy remélik, film is készül majd belőle.«



## » PUZZLE QUEST 2

A bejelentéskor már írtuk, mennyire örülünk annak, hogy a rossz emlékű Galactrix után készül a PQ2, de most már az is biztos, hogy PC-re is kiadják. Aki addig nem bírja ki, az a Facebookon keresse meg a Puzzle Quest 2: Mage Trainer nevű alkalmazást (ez ugyanis a játék lebutított bétája), és élje ki magát, amíg nyáron megjön az igazi.«

# PRO CYCLING MANAGER/ TOUR DE FRANCE 2010 (PC)

»fejlesztő: Cyanide
»kiadó: Focus Home Interactive
»megjelenés: 2010. június 18.

Bár a sorozat eddigi részei közt akadt pár botrányosan rossz, illetve elindulni sem képes epizód is, azért minden évben kíváncsian várjuk az országúti kerékpározás menedzsereinek mindennapjait bemutató Pro Cycling Manager legújabb eresztését. Idén még pont időben jelenik meg ahhoz, hogy akár a francia körversennyel egy időben mi is lebonyolítsuk a napi több száz kilométeres távval és ijesztő szintkülönbségekkel operáló szakaszokat. A készítők most nagyon fogadkoznak, a sajtóközleményekben olyan kifejezéseket sem félnek leírni, mint a „gazdag növényvilág" és a „gigantikus környezet". Ódák zengnek az új, Teljes szezon lehetőség kapcsán is, állítólag soha ilyen részletességgel nem dolgozta fel senki a bicajos világot (a Cyanide-on kívül mondjuk nem is nagyon próbálkozott senki, de istenem, néha muszáj hatalmas öngólt lőni). Azt nem tudni, hogy az élethűség jegyében bekerül-e végre vagy sem a doppingolás menüpont, az viszont biztos, hogy a PCM még ebben a hónapban megérkezik, pattanjon hát nyeregbe mindenki.«

# TOM CLANCY'S H.A.W.X. 2

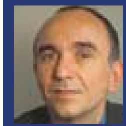
»fejlesztő: Ubisoft Bukarest
»kiadó: Ubisoft
»megjelenés: 2010

A Ubisoft tavaly kiadott repülős mókája folytatást kap – kicsit meglepő ez annak fényében, hogy mekkora siker is volt az előző rész (a Ubi szerint egymilliót adtak el belőle, de vannak tippjeink, hogy hány százalékot tett ki a PC-s részesedés), de a lényeg, hogy ha valaki odavan az arcade légi parádékért, az örülhet, mert nemcsak a Top Gun jön, de az öreg Tom is ír egy „közeljövőben játszódó, kitalált, de nagyon is lehetséges" sztorivonallal megspékelt vadászgépes játékot. Ennek megfelelően tehát ismét a világ legdurvább gépének botkormányát foghatjuk majd marokra, hogy alaposan lebombázzunk és felrobbantsunk mindenkit a kék égen és a zöld füvön.
A részletekre kicsit még várnunk kell, bár kevés olyan nagy horderejű alkotóelemet tudunk elképzelni, ami gyökeresen megváltoztatná az első részben megismert, egyébként kifejezetten élvezetes játékmenetet. Ugyan nem szimulátor, de manapság már annak is örülni kell, ha repül, szóval kezdődjék a fiesta, jön a H.A.W.X. 2!«

# AZT CSIRIPELIK...

**Havi válogatás a játékvilág fontosabb szereplőinek twittjeiből. Érdekességek, információk egyenesen a célszemélyektől. A twittek az esetek többségében angolul olvashatóak, összeállításunkban a fordításokat közöljük.**

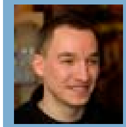
## twitter.com/pmolyneux



„Seattle-ben ragadtam a vulkán miatt. Van esetleg bárki itt, aki összefutna velem és csatlakozna egy parti társasjáték erejéig?"

**Mr. Molyneux igyekszik elütni az időt a reptéren...**

## twitter.com/bate81



„Ez a Prince of Persia film akkora katasztrófa, hogy arra nincs szó"

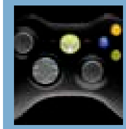
**Folyamatosan kértük, ne tegye, de Bate megnézte**

## twitter.com/ea

„Arcok LA-ben, gyertek ki a Venice Skate parkba a SKATE 3 launch partyra! Játék, deszkás legendák, ingyen hús!"

**Los Angelesben nem aprózzák el a launch partykat...**

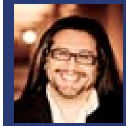
## twitter.com/Xbox360Hungary



„Sir Ben Kingsley, John Cleese, Stephen Fry, Jonathan Ross. Hogy mi a közös bennük? Mind a hangjukat fogják adni a Fable 3-hoz!"

**De ami a lényeg: nem csak Xbox 360-on**

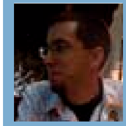
## twitter.com/TheRomero



„A San Mateo-i Apple Store-ban állok épp sorban. Nagyjából alig harmincan vagyunk, király!"

**John Romero egy félreeső boltban vásárol iPadet**

## twitter.com/jd_2020



„Épp most találtam pár World at War térképcsomag-kódot – ki kér belőle?"

**Josh Olin a Treyarch-tól talált valamit a fiókban...**

## twitter.com/ubisoft

„Kijavítottuk a Splinter Cell: Conviction fagyásait – további jó lopakodást mindenkinek."

**A Ubisoft mindent megtesz egy jó lopakodásért**

## DEAD SPACE 2

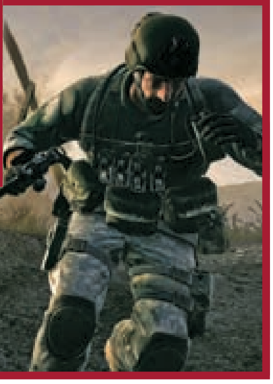
»fejlesztő: Visceral Games
»kiadó: EA
»megjelenés: 2011

A laposan ránk hozta a szívbajt az Electronic Arts, de aztán észhez tértek: rövid bizonytalankodás után végül csak bejelentették PC-re is a barátok közt is zseniális Dead Space második részét. A május közepén Londonban megtartott EA Showcase nevű rendezvényen (ahol minden fontosabb futó EA-s projektet megmutattak az újságíróknak) már futás közben is láthattuk a Guru hasábjain korábban már bemutatott játékot.

Igazán jó volt látni, hogy az eddig elméletben ismert újítások valóban plusz értéket képviselnek majd a játékban: az interaktív (leánykori nevén rombolható) környezet lehetősége; a falhoz szegezett szörnyek látványa; illetve a tény, hogy Isaac végre nemcsak az arcát mutatja meg, de meg is szólal – ezek mind-mind az sugallják, hogy megint megéri majd belevágni a kalandba. Persze az ijesztgetésből most sem vesz majd vissza az ezért felelős fejlesztőcsapat, viszont igyekeznek egy az első részben nem tapasztalt keménységet adni a főszereplőnek, hiszen most már nemcsak belekeveredik valami ismeretlenbe, de tapasztalt profi módjára maga keresi a veszélyt.«

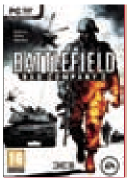
## MEDAL OF HONOR

»fejlesztő: : EA LA / DICE
»kiadó: EA
»megjelenés: 2010



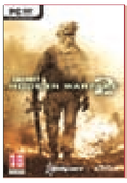
S zintén londoni kiruccanásunk alkalmával volt szerencsénk egy hosszabb pillantást vetni a MoH sorozat legújabb részére. Ezúttal nem a korábbi előzetesünkben részletezett Tier One operátorok kerültek terítékre, hanem a játék „hétköznapi" szereplői, a rangerek (igen, az előzetesben azt írtuk, hogy nem lesz több szereplő – nos, akkor azt mondták, most meg ezt). Az afganisztáni pokolba tett kiránduláson egy olyan küldetést nézhettünk meg, ahol a feladat egy géppuska és egy ágyú alkotta beásott üteg kifüstölése volt. Érdekesség a programmal kapcsolatban, hogy a Bad Company 2-t fejlesztő DICE is részt vesz a munkában, azonban csak a multiplayer kidolgozásában, így az egyjátékos pálya közel sem volt annyira interaktív, mint vártuk. A látszatra viszont adnak az EA LA munkatársai is: a lövöldözés közepette azért pattognak körülöttünk a malterdarabok – épp csak a fal nem esik darabjaira. Az izgalmas csihipuhi közben elképedve láttuk, hogy olyan történik, amit a közelmúlt CoD-jai miatt már nagyon régóta várunk: az üteget egy füstbombával kellett megjelölni a bombázók tájékoztatása végett, és ezt nem nekünk kellett végrehajtani. A mi dolgunk az volt, hogy tűz alatt tartsuk a homokzsák mögött megbúvó törölközőfejűeket, amíg az osztag parancsnoka kőhajításnyi távolságra nem lopakodott, és be nem vágta a meglepett ellenség közé a füstöt hányó gránátot. A program gyönyörű, hangulatos, kidolgozott – érdekes meccs lesz év végén a „2010 FPS-e" díj, az már biztos.«

## TOP 10
### »MAGYARORSZÁG«
### 05.10 – 05.16

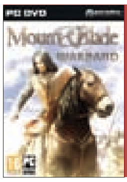


**Battlefield: Bad Company 2**
Most mondanánk, hogy meglepődtünk, de mivel minden este Arica Harborban szaladgálunk, így nem csodálozunk a BC2 elsőbbségen.
PCG 10.04 »93%«

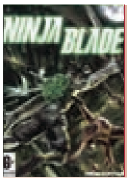
**CoD: Modern Warfare**
Még mindig megy a vita, hogy a CoD 4 volt az igazi CoD, és ezen a héten bizony az ezzel egyetértők nyerték a harcot...
PCG 07.13 »95%«



**CoD: Modern Warfare 2**
...de az is látszik, hogy sokan vannak azok is, akik szerint az MW2 igenis jó játék, nem csak egy ügyes rókabőr.
PCG 09.13 »95%«



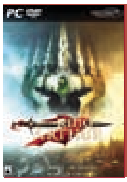
**Mount & Blade: Warband**
Azt gyanítjuk, hogy Darths mozgósította a teljes baráti körét, és nagy felvásárlásokba kezdtek Magyarország minden üzletében.
PCG 10.07 »70%«



**Ninja Blade**
Úgy tűnik, hogy újabban már a magazineladások is beleszámítanak az aktuális játéktoplistákba...
PCG 10.01 »61%«

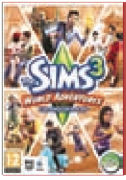
**FIFA 10**
Mivel PC-re nem jelent meg a legújabb World Cup kiegészítő, úgy tűnik, a rajongók a közel féléves korábbi epizóddal vigasztalódnak.
PCG 09.12 »75%«

**The Sims 3**
Ez a játék nem tűnik el az eladási listákról soha. Ellenben nincs WoW az e heti termésben. Hiba van a Mátrixban!
PCG 09.07 »88%«



**King Arthur**
A derék Arthur jól állja a sarat, el sem merjük képzelni, egy Mátyás királyos játék vajon mekkora sikereket aratna idehaza...
PCG 10.01 »84%«

**The Sims 2**
Valahonnan rémlik ez a cím. Sims. Sims. Sims... Áááá, megvan! A valaha legtöbbet eladott játék. Csak nálunk egymillió fogyott...
PCG 04.10 »91%«



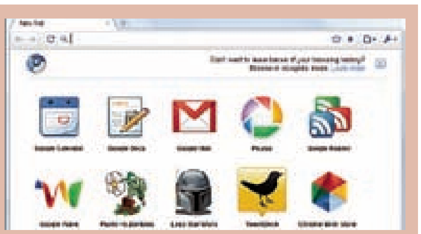
**The Sims 3: World Adv.**
Állítólag egy magyar háztartásra 12 Sims játék jut, és az EA csak miattunk tervezi a The Sims: Hungary Edition-t...
PCG 10.01 »84%«

## » ARMA 2: OP. ARROWHEAD

Az ArmA kiegészítőjében lecseréljük a jól megszokott tájat és vidéket a Közel-Kelet gyógyhatású klímájára: egy Takisztán nevű helyen kell majd az amerikai hadsereg katonájaként helytállnunk. Az alapjátéktól eltérően az Arrowheadben nem lesz főszereplő, a történet a különböző fegyvernemek alá beosztott srácok személyén keresztül megy majd előre.«

## » TOP GUN

Hihetetlen, de igaz: ismét fölkel Tom Cruise és Val Kilmer napja, ugyanis a Paramount új Top Gun játék kiadására készül. A 80-as években klasszikusnak számító repülős akciófilm számtalan feldolgozást megért már, de a fejlesztők szerint még szükség van egy újabbra: az arcade stílusban elregélt szuperszonikus eposz a csillagok szerencsés konstellációja nyomán már nyáron a boltokba kerülhet.«



## » CHROME APP STORE

A Google újabb szeletet hasít ki a tortából, de mi meghagyjuk a világuralommal való riogatást másnak, és inkább örülünk: a Chrome Web Store néven futó alkalmazásban ugyanis játékokat is vásárolhatunk majd (bár a pillanatnyilag felmutatott Plants vs Zombies, illetve LEGO Star Wars valószínűleg már mindenkinek megvan, aki meg akarta vásárolni).«

# STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

»fejlesztő: Bioware » kiadó: EA »megjelenés: 2011. tavasz

Az EA londoni buliján végre a készülő Star Wars MMO-t is kipróbálhattuk, egészen pontosan a 16 kaszt közül egyet, a frissiben bejelentett Fejvadászt. Ezen foglalkozás leghíresebb képviselője Boba Fett, és a The Old Republic-os változat sem tér el sokban a filmben látott karaktertől – mind a páncél, mind a rendelkezésre álló fegyverek ismerősek lehetnek a hat rész valamelyikéből. A hatodik szintű karakternek egy egyszerű „kutasd fel, öld meg, hozd vissza a fejét" jellegű küldetést kellett végrehajtania a demóban, ahhoz azonban, hogy a célpontot (egy evocii vezetőt) magát meggyilkolhassuk, le kell győzni négy testőrt. Sajnos a testőrök bitre ugyanúgy néztek ki, mint a többi evocii a faluban, ami elég nagy csalódás volt – reméljük, ezt később még azért kijavítják. A lángszóróval, energiapisztollyal és elektromos tüskével felszerelt fejvadász amúgy nem manából vagy dühből, midikloriánból vagy Erőből dolgozik, egyszerűen addig használhatja a fegyvereit, amíg túl nem hevül a rendszer. Percenként egyszer lehűtheti magát, azonban ha ez a hatás is elmúlik, akkor védtelenek maradunk, és csak a fel-alá rohangálás marad. Összefoglalásképpen elmondható, hogy a Bioware-nek lesz még baja rendesen, ha jövő tavasszal tényleg piacra akarja dobni az SW: TOR-t, és ezt most nem csak azért mondjuk, mert az ígéretüknek megfelelően tényleg minden NPC-t szinkronizálnak. Pillanatnyi állás szerint a játék maximum félkész, ennek megfelelően kicsit talán lehangoló is – persze távol álljon tőlünk, hogy a végleges változat kipróbálása előtt mondjuk véleményt.«

»Természetközeli RTS-t készít a Ubisoft (tudjuk, fura, de ennyit tudni)

## BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 ONSLAUGHT DLC

»fejlesztő: DICE
»kiadó: EA
»megjelenés: 2010

Közel az ötmilliós összesített eladáshoz a DICE úgy döntött, hogy elkezdi kicsit komolyabban kapirgálni a korábban már pleytkált kooperatív multi lehetőségét is, aztán valamikor május közepén bejelentették az Onslaught elnevezésű megoldást. A játékmód lényege, hogy a négy főből álló szakaszok egymás után veszik be a pályákon elhelyezett fontos pontokat (a Conquestből már ismerős zászlókat kell fél percig az ellenőrzésünk alatt tartani), míg végül az összes ilyen központ a mi oldalunkon áll. Érdekes vetület, hogy mindezt időre kell végrehajtanunk, így lehetőség lesz a durva rivalizálásra is. Pillanatnyilag a Valparaiso, az Atacama Desert, az Isla Inocentes és a Nelson Bay elnevezésű pályákon tervezik elérhetővé tenni az Onslaughtot. A sokszor emlegetett londoni bulin mi is kipróbáltuk

ezt az újdonságot, és nem is kellett csalódnunk, tizenegy és fél percnyi vadulás után elégedetten álltunk fel a képernyők elől. Sajnos van rossz hír is: a DICE egyelőre komoly gondokkal küszködik a PC-s verziót illetően, ugyanis a bejelentéskor még fogalmuk sem volt, hogy oldják meg a 32 fős szerverek négyfősítését, tudniilik az Onslaughtban csak négy ember játszik, minden más szereplőt a gép irányít. „Túl sok erőforrást kötne le, ha nekiállnánk kézzel átfaragni a szerverek egy részét, úgyhogy inkább eltoljuk a PC-s megjelenést egy későbbi időpontra, és közben keményen törjük a fejünket valami egyszerűbb és gazdaságosabb változaton" – mondta Barrie Tingle, a DICE producere egy interjúban. Nos, nagyon reméljük, hogy sikerül majd előállni valamivel, ugyanis nagyon kár lenne, ha mi PC-sek kimaradnánk egy ekkora buliból...«

## JOHN ROMERO BOCSÁNATOT KÉRT

A Daikatana című játékra két dolog miatt emlékezhetünk: egyrészt mert olyan rossz lett, hogy párját ritkítja, másrészt meg azért, mert hozzá fűzhető minden idők (már elnézést, de) legparasztabb játékipari hirdetése. A megjelenés előtt nem sokkal egy piros alapon fekete betűkkel operáló plakát jelent meg, a következő szöveggel (ismét elnézést): „Hamarosan John Romero szajhája leszel". Aki valaha is játszott már LAN keretein belül FPS-t, az tudja, hogy a résztvevők nagyjából félpercenként eresztenek el ilyen beszólásokat, így némi magyarázgatás után érthető, pontosan mire is akart utalni a szlogen, de a „némi magyarázgatás" nem igazán elfogadott lehetőség a reklámszakmában. Nos, laza tíz év telt el az eset óta, ám Romero csak most látta elég érettnek a világot arra, hogy bocsánatot kérjen. „Soha nem akartam senkit a szajhámmá tenni. Nagyon kockázatos volt ez a hirdetés, nem is akartam belemenni. Az igazság az, hogy nagyon jó kapcsolatom volt a játékosokkal egészen addig, amíg ki nem jött ez a plakát – aztán ez nagyon megváltozott. Borzalmas marketinghúzás volt ez, elnézést kérek mindenkitől, amiért hagytam megtörténni." Na, akkor ez a korszak is lezárult a játékipar történelmében.«

## AZT BESZÉLI MÁR...

Visszatér a kiadók közt hajdan kifejezetten nagy halnak számító Virgin. Jól értesültek szerint az E3-on jelentik majd be a hírt, és mi csak drukkolni tudunk ezzel kapcsolatban. Ha valakinek nem rémlik, a Virgin állt korábban az öszszes jó Disney-játék mögött (az Aladdint szerintem míg él, nem felejti el az, aki játszott vele annak idején).«

»70%«

Átmenetileg ugyan, de leállni látszik az Elite IV fejlesztése – legalábbis ha jól értelmezzük a készítő Frontier csapatának a közelmúltban adott nyilatkozatát. A 12 éve készülő új Elite-epizódról a hivatalos információ az, hogy csak történt pár kisebb személyi változás a csapatban, de a pletyka szerint a cég egy másik játék fejlesztését fontosabbnak tartja.«

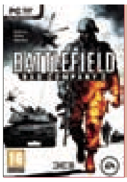
»80%«

Azt csiripelik a Creative Assembly háza táján fészkelő madarak, hogy a csapat E3-on bemutatandó új Total Warja teljesen új fejezetet nyit majd a játék történetében. Az alapoktól újragondolt Total Warral kapcsolatban az a hír járja, hogy a mostanában már divattá váló tűzfegyverek kerülnek a kukába, és megyünk vissza a hősies „kard a kard ellen" korszakba.«

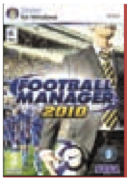
»90%«

## TOP10

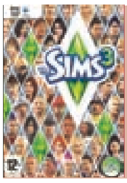
»ANGLIA«
05.15 – 05.22



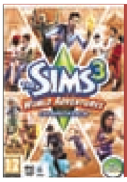
**Battlefield: Bad Company 2**
Nem akarunk dicsekedni, de ezek az angolok elég láma fickók, estéként tucatjával lőjjük őket halomra a helikoptereinkből...
PCG 10.04 »93%«



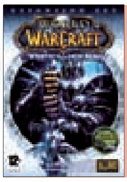
**Football Manager 2010**
Ha nem lenne felülre kiírva, hogy ez az angol toplista, akkor is tudnánk, hiszen hol máshol szerepelhetne ez a játék a 2. helyen...
PCG XX.XX »XX%«



**The Sims 3**
Hiába no, a Sims az már csak Sims, és végre az angol lányok is kipróbálhatják, hogy milyen lehet nem plusz 20 kg túlsúllyal élni...
PCG 09.07 »88%«



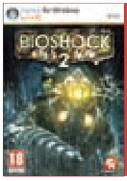
**The Sims 3: World Adv.**
És az is látszik, hogy válság van, mert az angolok már magukat nem utaztatják, csakis a virtuális Simjeiket. Költséghatékony...
PCG 10.01 »84%«



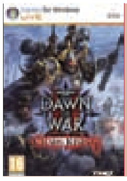
**WoW: Wrath of the Lich K.**
Hoppá! Megvan, hova tűntek a magyar WoW-játékok, ezek a frányа angolok felvásárolták előlünk mindet!
PCG 09.01 »97%«

**Command & Conquer 4**
Churchill népe mindig is a nagy stratégákról volt híres, nem csoda, hogy a teljesen középszerű C&C4-ben is találtak valami értékeset...
PCG 10.05 »66%«

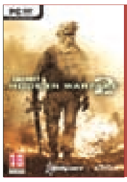
**Supreme Commander 2**
És a fenti állítást bizonyítja az is, hogy ekkora mértékben hajlandóak pénzt költeni a Supreme Commander második részére is.
PCG 10.05 »76%«



**Bioshock 2**
Mondanánk, hogy (bio)sokkoló, de nincs abban semmi meglepő, hogy a nagyszerű első rész után fogy a rókabőr második is...
PCG 10.04 »82%«



**Dawn of War 2: Chaos R.**
Na végre! Egy normális stratégia! De miért csak a kilencedik helyig jutott? Mindig éreztük, hogy az angolokkal valami baj van...
PCG 10.06 »89%«

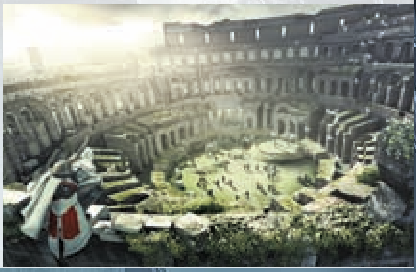


**CoD: Modern Warfare 2**
Nicsak, minő meglepetés, azért még erre az eladási listára is sikerült valahogy felküszködnie magát az MW2-nek...
PCG 09.13 »95%«

# ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD

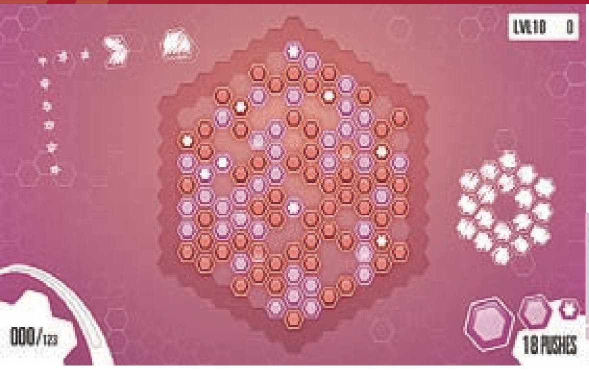
»fejlesztő: Ubisoft » kiadó: Ubisoft »megjelenés: 2010

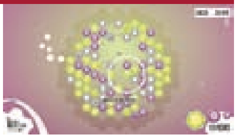
Sokan talán még végig sem játszották a második részt, máris kezd csorogni az információtenger a harmadik fejezetről (így aki tényleg nem tudja, mi az AC 2 vége, az most ne nagyon olvasson tovább). Két fontos alap biztos: az egyik, hogy az új epizódban is Ezio lesz a főhős. Immár a bérgyilkosok fejeként Rómába utazik, hogy végső csapást mérjen a templomosok vezetőire – már látjuk is magunk előtt a Trevi kútba fojtott pápák képét. A másik újdonság, hogy immár a többszereplős mód sem marad ki a játékból: egyelőre annyit tudni, hogy a vállalkozó kedvűek a templomosok bőrébe bújva válogatott eszközök segítségével (legyező, méreg, csupa jól hangzó újdonság) tehetnek pontot a bérgyilkosok életének végére – de hogy esetleg a sztorimódban is betarthatunk-e egymásnak, vagy csak a multis öldöklés marad, még nem tudni. Szerencsére a következő számunkból minden kiderül!«



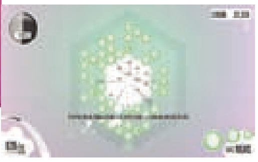
# FRACTAL

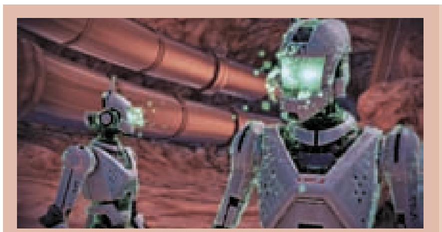
»fejlesztő: Cipherprime » kiadó: Cipherprime »megjelenés: 2010



Gyönyörű logikai játékkal jelentkezik az Auditoriumot is megalkotó csapat: ezúttal is egy művészien kidolgozott, egyben alapos agytornára késztető programot kapunk, ahol kis síkidomokat kell úgy tologatni, hogy a megfelelő mennyiségű és formájú geometriai alakzatot kapjunk a végén. A Fractal tipikusan az a játék, amit nem lehet elmondani, ki kell próbálni: szerencsére ezt most mindenki ingyen megteheti a playfractal.com oldalon (és mindez már csak a zene miatt is megéri, főleg ha a Braid muzsikája bejött annak idején). Amúgy a fraktálok olyan iszonyatosan bonyolult alakzatok, melyek egy amúgy egyszerű alapalakzat bizonyos szabály szerinti ismétlésével jönnek létre – érdemes rákeresni a témára a neten, rengeteg gyönyörű kép tárul majd fel.«





## » MASS EFFECT 2: OVERLORD

Újabb letölthető kaland jelenik meg júniusban a hatalmas sikert arató Mass Effect 2-höz. A DLC-ben Shepard és társai egy olyan Cerberus-bázist kell meglátogassanak, ami gyanúsan hirtelen hallgatott el – az érkezés után nem sokkal kiderül, hogy nem volt alaptalan a rossz előérzet. A tét persze megint az egész univerzum megmentése, de hát ezt már nemcsak megszoktuk, de el is várjuk.«

## » SENGOKU IXA

A Square Enix a minap hivatalosan is elnyerte a „2010 legnagyobb hazugsága" elnevezésű, kétes értékű díjat. Történt ugyanis, hogy bejelentették: a cég olyasmire készül, ami megváltoztatja a japán történelmet, másnap meg előhozakodtak egy... ingyenes MMO-val. A fenti kép mindent elmond, például azt is, hogy a japán történelem a játéktól függetlenül korábbi medrében folyik tovább.«

## » FABLE 3 – PC-N IS!

Valami egészen elképesztő dolog történt: a Microsoft bejelentette, hogy a Fable 3 PC-n is megjelenik majd. Egyelőre sokat nem tudnunk, így például talány, hogy mi lesz a személyi számítógépet hírből sem ismerő második résszel, de ne legyünk telhetetlenek: Peter Molyneux legújabb, zseniális meséje már biztosan a miénk lehet, és már ez is több, mint amire számíthattunk.«

» fejlesztő: 2K Marin » kiadó: 2K Games » web: xcom.com

# XCOM

## Amikor már azt hittük, vége...

Az UFO-széria már hosszú évek óta nem talál magára. Pár gyengébb próbálkozás ugyan született, de egyik sem ütötte meg a mércét, és azt hittük, bolygónk biztonságban van. Pedig mekkorát tévedtünk...

írta» CHOCHO

»Akik megölték Al Caponét, és akik kifüstölték a marslakókat

»Ó, bocs, valahogy ez a kép is a nyaralás fotói közé keveredett

Ha van olyan PC-s játék, amit puszta játékmenete tett legendássá, hát a valódi X-COM az, amit nálunk UFO: Enemy Unknown néven ismer a legtöbb játékos. Azaz csak a legtöbb régi rajongó, ugyanis a program 1994-ben jelent meg, és azóta csak pár gyengébb mellékszállal gazdagodott az általa teremtett univerzum. Grafikája csúnyácska volt, kezelőfelülete bonyolult… és mégis, olyan tökéletes élményt nyújtott, amilyet egyik hasonló program sem. Na nem mintha olyan sok konkurense lett volna, lévén hogy önálló műfajt is teremtett. Egy körökre osztott stratégiai játék volt rombolható környezettel és taktikai térképpel, ez a fajta megközelítés pedig messze megelőzte korát. Éppen ezért volt különös és sokkoló, amikor a 2K idén áprilisban bejelentette, hogy jön az új XCOM, ami nem taktikai játék, hanem a mai divatot követve FPS lesz. Mielőtt azonban eldobnánk a parókánkat és csikorgatnánk a fogainkat, nézzük meg közelebbről a direkt erre a feladatra épített fejlesztőcsapat munkáját, ami ha másban nem is, eredetiségében valódi folytatása a másfél évtizedes klasszikusnak.

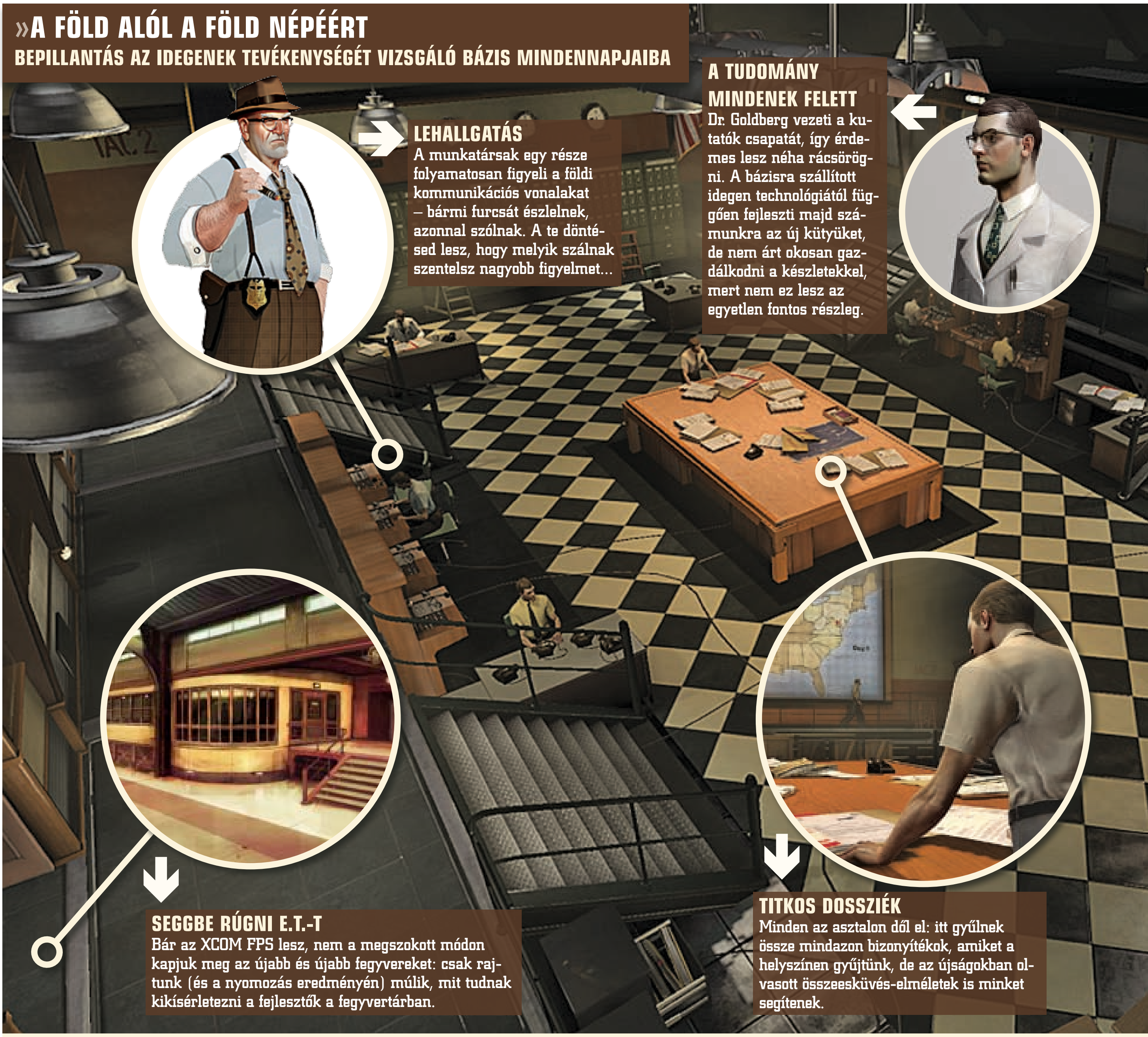
## Ó, AZOK A BÉKEBELI ARANYÉVEK!

Az említett eredetiség már rögvest a történetnél jelentkezni fog. Az XCOM nem a megszokott sci-fi környezetben játszódik, hanem az 1950-es évek Amerikájában. Abban az időben, amikor a harmadik világháború atomcsapásainak fenyegetése sötét felhőként lebegett a napsütötte mindennapok felett, és amikor a legtöbb ufóészlelés volt az egész USA-ban. Az emberek minden fa mögött kicsi zöld emberkéket láttak, az ufópánikba oltott hideghábórús félelmet pedig Hollywood aranykorának gagyi horrorfilmjei igyekeztek anyagi értelemben hasznossá tenni. Ebben a zűrzavaros korban éli mindennapjait William Carter FBI ügynök. Ezek a mindennapok persze nem annyira átlagosak, leginkább a Sötét zsaruk című film főszereplőinek életvitelét idézik. Carter a játék elején egy titkos föld alatti bázisra utazik, amit egy repülőgéphangár alá rejtettek, valahol az Egyesült Államok területén. Igen, a hely kísértetiesen emlékeztet a való világ 51-es körzetére (lásd a boxot), az ott folyó munka azonban a legelvadultabb ufóhívőket is megdöbbentené. Carter feladata nem más, mint az ország különböző pontjain észlelt ufóesetek kivizsgálása. Bizonyítékokat kell keresnie az idegenek beavatkozásaival kapcsolatban, és a fegyvereit sem árt rendben tartania arra az esetre, ha kicsit eldurvulna a nyomozás. Ez pedig igen gyakran megesik, hisz a masszaszerű földönkívüliek nem békés szándékukról tesznek tanúbizonyságot. Ha az emberiség nem deríti ki időben, hogy mik ezek a lények, és mit is akarnak valójában, lehet, hogy elveszíti a bolygó feletti kontrollt. Éppen ezért van szükség a Williamhez hasonlóan odaadó férfiúk halált megvető bátorságára, hisz itt az ellenség tényleg ismeretlen.

## ODAÁT

Az XCOM azonban nem csak a sztorival kapcsolatban mutat egyedi vonásokat. Maga a játékmenet sem

# »A FÖLD ALÓL A FÖLD NÉPÉÉRT
## BEPILLANTÁS AZ IDEGENEK TEVÉKENYSÉGÉT VIZSGÁLÓ BÁZIS MINDENNAPJAIBA



**LEHALLGATÁS**
A munkatársak egy része folyamatosan figyeli a földi kommunikációs vonalakat – bármi furcsát észlelnek, azonnal szólnak. A te döntésed lesz, hogy melyik szálnak szentelsz nagyobb figyelmet...

**A TUDOMÁNY MINDENEK FELETT**
Dr. Goldberg vezeti a kutatók csapatát, így érdemes lesz néha rácsörögni. A bázisra szállított idegen technológiától függően fejleszti majd számunkra az új kütyüket, de nem árt okosan gazdálkodni a készletekkel, mert nem ez lesz az egyetlen fontos részleg.

**SEGGBE RÚGNI E.T.-T**
Bár az XCOM FPS lesz, nem a megszokott módon kapjuk meg az újabb és újabb fegyvereket: csak rajtunk (és a nyomozás eredményén) múlik, mit tudnak kikísérletezni a fejlesztők a fegyvertárban.

**TITKOS DOSSZIÉK**
Minden az asztalon dől el: itt gyűlnek össze mindazon bizonyítékok, amiket a helyszínen gyűjtünk, de az újságokban olvasott összeesküvés-elméletek is minket segítenek.

hasonlít a legtöbb FPS-re. Szó sincs egymás után következő pályákról és lineáris történetvezetésről, sőt, a legtöbb akciójátékkal ellentétben itt még csak nem is az idegenek halomra lövése számít. Az XCOM megörökölte stratégiai elődje bázisalapú játékmenetét, igaz, itt most nem kell folyton újat létesítenünk. A játék elején kapott föld alatti komplexum lesz az a központ, ahová visszatérünk a küldetéseink után, és onnét fogjuk kiválasztani azt is, hogy hová vezessen az utunk legközelebb. Az egész bejárható és valóságos, nagyjából úgy, ahogy a Half-Life Black Mesája volt annak idején – annyi különbséggel, hogy ezt a helyet nem kapja szét egy interdimenzionális vihar. Az egyszemélyes úristen errefelé Dr. Goldberg, aki a kutatási részleg főnöke is egyben. Neki jelentünk, ő a főnökünk, és hozzá futunk, ha valami nincs rendben. A térképrendszer megmarad a régi UFO-ból, ahogy a missziók szabad megválasztásának lehetősége is. A kezdetekkor például Bangor, Flagstaff, Maine, Wichita, Kansas és Arizona érhető el. Mivel az idő valósan telik az XCOM-ban, megeshet, hogy egy-egy misszió alatt kihagyunk pár másikat. Emiatt azonban bármikor újrajátszható lesz a játék, hisz nem lesz két egyforma kampány vagy élmény. A barátaink lehet, hogy még csak sima shotgunnal osztják az észt Washingtonban, míg mi már túl vagyunk a plazmafegyver-masszagránát-lángszóró triumvirátuson is, mivel a fegyverek beszerezhetősége erősen köthető a teljesített küldetésekhez. A lények nemcsak hullákat és szétégett talajt hagynak maguk után, hanem egy különleges anyagot, az eleriumot is. Minél részletesebben nyomozunk, és minél több helyre látogatunk el, annál több eleriumot találunk, és ennek köszönhetően gyorsabban fejleszt nekünk új felszerelést a mérnökök csapata. A kutatólabor olyan technológiákat igyekszik kifejleszteni, amelyekkel sikeresebben vehetjük fel a harcot a földönkívüliek ellen. Ezek lehetnek a fent említett trió tagjai, de millió egyéb is, úgymint pajzsok vagy olyan kütyük, amilyenek még James Bondnak sem jutottak soha. Az egyik például nem több egy üvegbe zárt és elektronikusan stimulált masszadarabnál. Az élőnek tűnő valami mozgolódni kezd, ha fajtársai a közelben vannak, ezáltal jelezve Carternek, hogy jobb lesz előkapni a gépfegyvert. Igen ám, ez mind szép és jó, de hogyan kell nyomozni egyáltalán? Nos, leginkább úgy, ahogy az X-aktákban láthattuk annak idején. Elmegyünk a helyszínre, lefényképezünk mindent, ami gyanús (azaz a szétégett hulláktól kezdve a repülő csészealjon keresztül a hálószobában talált tangabugyiig akármit), és követjük a nyomokat addig a pontig, amíg a lények meg nem mutatják, milyen is egy valódi nulladik típusú találkozás.

## EGYSÉGBEN AZ ERŐ

Az első pillanatokban még csak felfedezünk, nézelődünk, igyekszünk rájönni, mi is történik itt, majd amikor elszabadul a pokol, küzdünk, ahogy egy FPS-ben megszokott. Mindez azonban nem

## »AREA 51«

A valódi 51-es körzet egy szigorúan titkos katonai komplexum az USA területén, Nevada államban. Az elnevezését hivatalos CIA dokumentumok alapján ismerjük, s bár már évtizedek óta tudjuk, hogy létezik, az ott végzett munkáról a leghalványabb fogalmunk sincsen. Állítólag oda szállították az 1947-ben, Roswellben lezuhant idegen űrhajó maradványait is.«

## »CSAK A PROFIK

### AVAGY MINDEGY A NÉV, A TARTALOM A FONTOS

A 2K nem akármilyen bagázst trombitált össze az új XCOM elkészítéséhez. A projektet rendező (és nagyjából felügyelő) Johnatan Pelling például már akkor a 2K Australia tagja volt, amikor azt még Irrational Australiának hívták, és olyan játékokon dolgozott, mint a Freedom Fighters, a Tribes: Vengeance, vagy épp az első Bioshock. Érdekesség, hogy bár a csapatot most megint 2K-nek nevezik, egyszer már visszakapták az elvesztett Irrational Games nevet. Hogy ennek mi értelme van...?«

»A környéken élők rossz higiénés szokásai miatt indult nyomozás...

kötött, sőt, ha akarunk, már az első fényképpel a zsebünkben visszapattanhatunk a kocsinkba, ami gyakorlatilag a misszió elhagyását jelenti. Csakhogy ilyenkor nem sokat halad majd előre a sztori, és a fejlesztéseink sem lesznek olyan állapotban, hogy profitálhassunk belőlük. Így hát a játék ösztökélni fog az egyre alaposabb munkavégzésre, ami viszont nem összekeverendő az idegenek hulláinak gyűjtögetésével. Minél több időt töltünk el egy helyszínen, annál több ellenfél vesz körül, így „megnyerni" egy-egy pályát gyakorlatilag lehetetlen lesz. A cél itt a nyomok kifürkészése és a túlélés, nem pedig az egyszemélyes hadsereg klisébe fulladt szerepének magunkra öltése. Ha már szóba jöttek a pályák, beszéljünk róluk egy keveset. Az XCOM helyszínei hatalmasak lesznek, nagyon sok bejárható épülettel, vagyis itt nem is klasszikus értelemben vett pályákról, hanem inkább területekről beszélünk. Hősünknél ugyan van iránytű és térkép a legfontosabb helyekről és feladatokról, az elerium felfedezése érdekében nem árt bejárni a környéket. Szerencsére nem egyedül nézünk farkasszemet az elmondhatatlannal, az FBI ugyanis mellénk állít két társat, akik az XCOM régi, taktikai játékelemét szeretnék visszaidézni egy kicsit. Sajnos parancsokat nem oszthatunk majd nekik, hanem a mesterséges intelligencia fogja irányítani őket. A fejlesztők szerint nagyon fontos, hogy a játékosok érzelmileg is kötődjenek a társakhoz, egy-egy ügynök elhalálozása sokkal mélyebben érintsen minket, mint a legtöbb FPS-ben. Az egyelőre rejtély, miképp érik el ezt, de egyesek már kipróbálhatták a program igen korai változatát, és nem voltak elájulva az MI teljesítményétől. Szerintük a karakterek szótlanok és bénák, de a játék megjelenéséig még nagyon sok idő van hátra, szóval mi azt mondjuk, nem kell előre idegeskedni.

# Az XCOM első hallásra istenkáromlás, de komoly meglepetés készül

## VILÁGÉGÉS

Maguk a lények egyelőre elég rejtélyesek. Összesen kétféléről tudunk, bár valószínű, hogy sokkal többel találkozhatunk majd. Az első ezek közül a Blob, azaz massza, ami egy fekete, szurokszerű anyag. Ez a teremtmény rárakódik az emberre, és szépen kiszipolyozza belőle a szuszt, valahogy úgy, ahogy a szintén az '50-es években készült A massza című horrorban már láthattuk. A másiknak Titan a neve, és nem is igazán élőlény, inkább afféle gép. Egy furcsa, gyűrű alakú dologról van szó, ami mindent magába szív, mint valami apró fekete lyuk. Érdekes módon a Titánok többféle alakot is felvehetnek majd, így akárcsak a masszák, ezek az ellenfelek is leírhatatlanok. Mintha a fejlesztők túl sokat olvastak volna H.P. Lovecrafttól, és az ott leírt rémségeket kívánnák most digitális valósággá álmodni. Érdekes elképzelés, és bár a képekre ránézve a játék nem tűnik különösebben komornak, az eddigi beszámolók alapján pont ellenkező a helyzet. Az XCOM tele van reménytelenséggel és félelemmel, bizonyos pályákról pedig a legbátrabb FBI ügynökök is hanyatt-homlok menekülnek majd. Mint azt feljebb már írtam, az idegenekkel felvenni a versenyt lehetetlen, de az, amikor az ember csak arra tud gondolni, hogy minél messzebbre kerüljön a körülötte burjánzó őrülettől, már más lapra tartozik. Maguk a pályák is sok horrorelemet tartalmaznak majd, bizarr módon ötvözve így a brutalitást a játék hátteréül szolgáló korszak optimista szemléletével. A projekt rendezője, Jonathan Pelling így jellemezte az XCOM '50-es éveit: „Ez

»Sosem jelent jót, ha a fekete takony az arcodnak ugrik

»Sokat ér majd a revolver, ha a Terminátor keveredik elő a gömbből...

egy olyan világ, ahol mindenki jól érzi magát, és az emberek derűlátóak. Úgy gondolják, egy fényes jövőnek néznek elébe.” A fejlesztők hozzátették továbbá, hogy a korszak nincs konkrétan leszögezve az XCOM sztorija alatt. A céljuk egyszerűen csak egy idealista világkép megteremtése volt, ami nehezen viseli el azt a fajta terrort, amit egy idegen invázió jelenthet az emberiség számára. Tehát az egész univerzum nem több egy látványos metaforánál, ami az elkényelmesedett, lusta és túl optimista fogyasztói társadalomnak tart görbe tükröt.

## NAGY KOCSIK, RÖVID FRIZURÁK…

…térdig érő szoknyák, pettyes ruhácskák és persze nadrágtartó minden egyes férfin. Az 1950-es évek Amerikája már csak ilyen volt. Ezt azonban játékba álmodni nem könnyű, hisz nem elég hozzá a fejlett technika, megfelelő művészi érzékre is szükség van. Szerencsére a 2K már otthon van az efféle atmoszféra megteremtésében, gondoljunk csak a Bioshock 1-2-re. Ráadásul a csapat megkapta azt a Norman Rockwellt is, aki kitalálta a Team Fortress 2 rajzfilmszerű grafikai stílusát. Kell ennél több a

**Hosszú idő óta az első olyan rész a sorozatban, ami komoly siker lehet…**

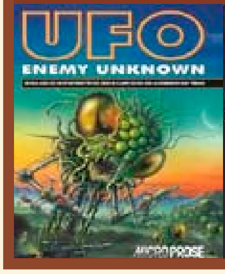
tökéletes látvány megteremtéséhez? Nos, lehetséges, mert a képek első ránézésre kifejezetten csúnyák, sőt, másodszorra sem jobb a helyzet. Érdekes azonban a motort élőben is megtekintő külföldi kollégák véleménye, akik szerint mozgásban az egész elképesztően jól néz ki. A lepusztult, ufók által leigázott farmok és kertvárosok látványa félelmetesen reális, és az apokaliptikus szó is új értelmet nyerhet, ha megjelent az XCOM. Hogy ez mennyire igaz? Ennyiből nehéz eldönteni, de lehet valami a nagy szavak mögött, ugyanis ez az engine nem más, mint a Bioshock 2-t is hajtó Unreal Engine 3.0, sajátos tuninggal és művészeti megvalósítással keverve. A technológia tehát adott egy kiváló játék elkészítéséhez, és ha megnézzük a szereplőket a képeken, láthatjuk, hogy sokban hasonlítanak a Bioshock kissé eltúlzott, furcsa figuráira. A színek roppant élénkek, a kontúrok erősek, az arcok jófiúsak. Már csak az kéne, hogy valaki beugorjon a főhadiszállásra egy laza „Lucy, hazaértem!” kiáltással. Mivel az XCOM PC mellett Xbox 360-ra és Playstation 3-ra is meg fog jelenni, kérdéses lehet a gépigény és a portolás minősége. Vagy mégsem? Pelling szerint az új XCOM nem egy konzolos játék, amit számítógépekre is kiadnak. Ez egy taktikai akciójáték rengeteg lehetőséggel és a szabad akarat újfajta, játékmenetbeli értelmezésével, ami minden platformon a legjobb élményt kívánja nyújtani. Reméljük, hogy ez nem csak reklámduma, főleg, hogy az eredeti UFO egy minden ízében PC-exkluzív játék volt. Nem szeretnénk tehát, ha még ezt az egy kapaszkodót is elszakítaná tőlünk a konzolorientált játékipar.

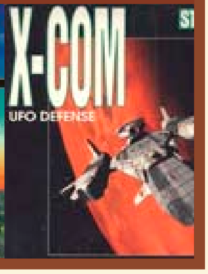
## MASSZÁBA RAGADT JÖVŐ?

A Bioshock 2 többjátékos módja nem volt valami átütő, de ha mást nem is, hát azt a nézetet sikerrel bizonyította be, hogy a mai játékok többségét nem éri meg kiadni multiplayer nélkül. Egy olyan program, mint az XCOM, nagyon sok

### »X-COM VAGY UFO?«

Mint a cikkben már említettem, az első X-COM-ot többféle néven is ismeri a világ. Az Egyesült Államokban X-COM: UFO Defense címen adták ki a programot, míg Nagy-Britanniában UFO: Enemy Unknown volt a hivatalos cím. Volt viszont egy harmadik variáns is. Európában újra kiadták X-COM: Enemy Unknown elnevezés alatt, ötvözve a két korábbi verziót.«




## XCOM (2010) VS. X-COM (1994)

### BÁZIS

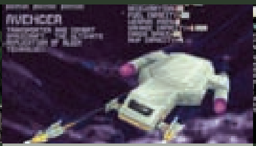
AKKOR: Az egyik legfontosabb feladat volt a bázis helyes kiépítése, nagy figyelmet kellett fordítani minden részletre.

MOST: Egyelőre csak annyit tudunk, hogy lesz egy bázis, de hogy mennyire szabhatjuk testre, az a jövő titka.

### KÖRNYEZET

AKKOR: Utólag visszagondolva hihetetlen, de nemcsak változatos helyszínek voltak, de rombolható is volt minden.

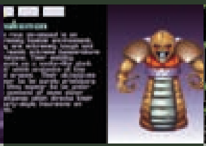
MOST: Az első hírek alapján most nem számíthatunk ilyen szintű interaktivitásra, de még bármi lehet…



### JÁRMŰVEK

AKKOR: Régebben többféle járművünk lehetett, a fejlesztéstől függően változott a kapacitás és a fegyverzet.

MOST: Egy jármű biztos, egy sima autó. Persze nem lehetetlen, hogy később még kapunk valamit, de egyelőre titok minden.



### IDEGENEK

AKKOR: Volt kicsi, nagy, kicsit veszélyes vagy jellemzően halálos. Nagyon rémisztő volt mind.

MOST: Kettőről tudunk, egyik sem az a cidrikirály. A masszát már láttuk sokszor, de az építménynek tűnő ET sem hozza ránk a frászt.

### FELSZERELÉS

AKKOR: Az első részben sem volt hiány a zseniális kütyükben, és bizony alaposan át kellett gondolni, miből hányat viszünk.

MOST: Pontos információkat nem kaptunk, de az biztos, hogy a fejlesztők szabadjára engedik a fantáziájukat a témakörben.

### TERÜLET

AKKOR: Az egész világ megmentése ránk várt, a teljes planétát védeni képes bázishálózat felépítése volt a feladat.

MOST: Egyelőre az USA biztos, de a helyszínek nagy részletességű kidolgozása miatt ez valószínűleg elég is lesz.

»Most vagy olajat találtunk, vagy földönkívülit...

»Jelen készültségi fok mellett így fest az elirium, a játék fontos nyersanyaga

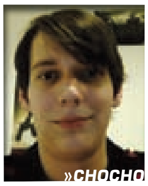
lehetőséget kínál, hisz lehetnének kooperatív küldetéseink, illetve akár egy teljes kampányt is el tudnánk képzelni a barátainkkal játszva. De még egy-egy kompetitív játékmód is beleférne a képbe, ahol netán az idegeneket is mi alakíthatnánk. Ezek az ötletek bizonyára a 2K-nek is eszébe jutottak, és talán pont ez az ok, amiért egy szót sem hajlandók kinyögni a többjátékos lehetőségekről. Igaz, azt sem mondták, hogy nem lesznek, így hát a remény megmarad, és a Bioshock multijának negatív kritikái talán a fejlesztőket is jobb belátásra bírják. Sajnos azonban nem csak ez a pont maradt rejtve a kíváncsi szemek elől. Az eddig felfedett két idegen lény és a maréknyi pálya borzasztóan kevés, előbbiek pedig aggasztóak, hisz addig rendben, hogy félelmetesek, de arctalanok és semmitmondóak is egyben. Persze ez még nem sokat jelent, hisz lesznek itt egyéb rútságok is, csakhogy a fejlesztők azt állítják, szeretnének e téren egy mintát felállítani. Bízzunk benne, hogy nem konkrétan erre értették a dolgot. Aztán persze ott van a megjelenés is, ami egyelőre 2011-re van kikiáltva. A játék még nagyon kezdeti stádiumban leledzik, így kérdés, hogy ez mennyire lehet valós (főleg, hogy mostanában megint egyre inkább csak ajánlásnak veszik az előre bejelentett megjelenési dátumokat a kiadók). Személy szerint tolnék még rá egy évet, és azt mondanám, hogy örüljünk, ha 2012-ben kijön az XCOM. Ne siessék el, hisz a Bioshock is sokáig készült, hogy végül olyan legyen, amilyennek ma emlékszünk rá. Szomorú tény egyébként, de a valódi X-COM készítői, a Gollop fivérek nem vesznek részt a munkálatokban, ugyanis a kiadó még évekkel ezelőtt felvásárolta tőlük a licencet. Maguk a fejlesztők sem könnyen definiálhatók, ugyanis az eredeti 2K Marin a Bioshock 2-t készítő csapatot jelenti. Azonban a nagytestvér 2K az ausztráliai stúdiót is átnevezte 2K Marinre, és a két gárda most gyakorlatilag egyesülve dolgozik a játékon. Zavaros? Nem is kicsit, de az összeolvasztás ez esetben talán jelent is valamit, mert a már eddig felsorolt úriemberek sem akármilyen reputációval bírnak a szakmában. Gollopék ide vagy oda, egy all-star teammel van dolgunk, mely tagjainak összeadva megszámlálhatatlanul sok évnyi tapasztalata van a játékkészítésben. A rendező Pelling ráadásul legalább olyan derűlátó, mint az ötvenes évek egyik átlag amerikai családapája: „Mi tényleg jók vagyunk a lövöldözős játékok készítésében. Nagyon jelentős tapasztalatunk van e téren, és azt hiszem, ezzel érdemeltük ki azt az egyedülálló lehetőséget, hogy az X-COM-ot egy minden eddiginél intimebb és mélyebbre hatoló formában élesszük újra. Mindez egy FPS-be süllyesztve nagyot robban majd." Mi mást fűzhetnénk még hozzá ehhez? Az XCOM valódi folytatásnak, igazi, érdemi utódnak tűnik, és lassan kezdhetjük hinni, hogy az ezer éve magára hagyott cím újra elfoglalja trónját a játékkülönlegességek között. Bizony, nem a stratégiák, nem az FPS-ek, és még csak nem is az UFO-programok trónjáról van itt szó. Hanem a játékkülönlegességekről. Arról a székről, ami már nagyon régóta várja, hogy egy AAA kategóriás csapat is beleültessen valakit...«

»Várunk, hogy a társunkat jobban beborítsa a szmötyi, nem pazaroljuk a gránátot

| | |
|---|---|
| MŰFAJ» | »FPS |
| MEGJELENÉS» | »2011 |
| KÉSZÜLTSÉG» | »40% |

www.pcguru.hu/1907

»Bár a jövőre esedékes megjelenésre nem vennénk mérget, abban egyre biztosabbak vagyunk, hogy az UFO-széria méltó követőre talál. Már alig várjuk, hogy előkaphassuk az FBI-os jelvényt!



»CHOCHO

**PRO**
»A valós időben játszódó küldetések, a nyomozás és a fejlesztések alaposan meglephetnek minket.

**KONTRA**
»Csak aztán nehogy mégis sima lövöldözős FPS legyen belőle...

»fejlesztő: EA Black Box »kiadó: EA »web: ea.com/games/need-for-speed-world

# NEED FOR SPEED WORLD

**Az NFS széria hosszú utat tett meg két évtized alatt, a tavalyi újrakezdés pedig kifejezetten jót tett a sorozatnak. Ráadásul az EA idén az online versenyzésre helyezi a hangsúlyt.**

írta» CHOCHO

Hallottatok valaha a Motor City Online-ról? Nem?! Nos, ebben az esetben tessék elolvasni a cikkhez mellékelt boxot, de elöljáróban legyen elég annyi, hogy az a játék volt az EA első online autóversenyes próbálkozása. A dolog befuccsolt, talán nem volt még elég érett rá a játékvilág, mostanában viszont új szelek fújnak, és a kiadó úgy döntött, leporolja a majd' tíz éve fiókba tett ötletet. A tavaly megjelent Need for Speed: Shift bebizonyította, hogy a sorozat rajongói könnyen idomulnak a nagyobb változásokhoz is, a Test Drive: Unlimited sikere pedig arra volt jó példa, hogy az MMOG műfaj autókkal való ötvözése manapság már egyáltalán nem extrém vízió. Utóbbi játéknak már javában készül a folytatása, ami szebb, nagyobb, klasszabb lesz elődjénél, az Electronic Arts pedig belevágott a konkurens Need for Speed World fejlesztésébe. Gyors autók, eszeveszett száguldás, online ligák és NFS hangulat... ezt ígéri nekünk a World.

## ÁLMODTAM EGY VILÁGOT MAGAMNAK

A Need for Speed World persze nem kíván lekoppintani senkit sem. Ez a játék nem az EA TDU-ja, és még csak nem is egy Motorcity 2. A World a sorozat újabb generációs részeinek összeolvasztása egy olyan recept szerint, aminek megalkotói végre belátták, hogy a Most Wanteddel teremtett stílusnak a többjátékos versenyek állnak legjobban. Éppen ezért a fejlesztők nem is csináltak mást, mint átemelték a Most Wanted és annak folytatása, a Carbon két nyílt városát a Worldbe, hogy az ott felépített környezetet végre maximálisan kihasználhassák. Bizony, Rockport és Silverton visszatér, bitről bitre, lámpaoszloptól az utolsó kukáig átportolva az internetes generáció kedvéért. Könnyű lenne azt mondani erre a lépésre, hogy oka nem több a lustaságnál, de ha jobban belegondolunk, inkább örülnünk kellene neki. A szóban forgó városok ugyanis nagyok és izgalmasak voltak, a bennük rejlő potenciál pedig még mindig hatalmas. Arról már nem is beszélve, hogy ez egy online játék, ergo ha az EA úgy akarja, bővítheti a végtelenségig, lásd a népszerűbb MMORPG-k példáját.

## AUTÓCSATA

Adva van tehát két hatalmas játéktér kismillió szerveren keresztül, melyekhez csatlakozva egy kellően kidolgozott játékmechanizmus fogadja az embert. A Worldben lehetőség van a rendőrök idegesítésére, azaz ha valaki emiatt tartja még a Most Wantedet a merevlemezén, nyugodt szívvel letörölheti majd. Mindez persze csak kiegészítő tartalom, a lényeg

»A jó öreg nitro-effekt is visszatér a Most Wantedből

»Természetesen az utolsó csavarig átszabhatjuk majd az autónkat

## »MOTOR CITY ONLINE«

A Motorcity Online a Need for Speed sorozat mellékágának indult, és az első olyan autós program volt, amit kizárólag online játékra terveztek. A 2001 október 10-i debütkor a Motorcity a Need for Speed 4 grafikus motorját használta, versenyei pedig az MMOG-k megszokott szabályai szerint játszódtak. Voltak klubok, amik a klánok sztrádaszéli megfelelői, és voltak versenyek, amik XP-ket és fejlesztéseket tettek elérhetővé a játékosok előtt. Mindezt a '60-as évek benzinzabáló gépszörnyei köré építették fel, és ennek köszönhetően a Motorcity Online kora leghangulatosabb autóversenye lett. Igen ám, de ez sajnos nem volt elég. A játék nem szerepelt túl jól a pénztáraknál, ráadásul combos havidíjjal bírt, így az EA a beugrott vásárlókat is elriasztotta. Mindennek tetejébe a játéktartalom sem volt elég, a Motorcity inkább tűnt fizetős bétának, mintsem kész játéknak. A végzet 2003 augusztusában érte el a Motorcityt, a szervereket bezárták, a játékot nem gyártották tovább. A rajongók azonban életben tartották a mítoszt, és nemrégiben egy lengyel modder elkészített egy NFS 4 TC modot Motorcity Offline címen: a játék ingyenesen letölthető a www.motorcityoffline.republika.pl címről.

a többi versenyzővel szőtt megmérettetések egész sora. Csatlakozhatunk gyors versenyekhez, szervezhetünk hosszabb bajnokságokat, és persze a barátainkat is bármikor elhívhatjuk egy kicsit krúzolni (elnézést a TDU-s nyelvjárásomért), hátha csapatban izgalmasabb a zsaruk szívatása. Mindez persze nem lenne ugyanolyan a megszokott arcade beütésű játékmenet nélkül, így az EA rátett egy lapáttal a már eddig sem épp valósághű élményre a különböző képességek, ha úgy tetszik, skillek behozatalával. Ezekhez a billentyűzet 1-4-ig számsorát társíthatjuk a gyors elérés kedvéért, hatásuk pedig néha elég szélsőséges, valahol a Carmageddon és a Burnout között mozog. Az Emergency Evade például a rendőröket segít lerázni oly módon, hogy minden közelünkbe érő járművet felrobbant az egekbe. A Perfect Start és Extended Nos a tökéletes indulást és a ki nem fogyó nitrót hivatottak biztosítani, míg a Traffic Magnet az előttünk lévő versenyzőt teszi ellenállhatatlanul vonzóvá a civil járművekkel szemben. A forgalom állandóan jár majd a két városban, és ha nincs az ember felkészülve, sok kellemetlenséget szülhet, úgyhogy érdemes gyakorolni a korábbi NFS-ekben, csak a biztonság kedvéért. Akárcsak a legtöbb MMO-ban, az NFS Worldben is tapasztalati pontokat kell gyűjtenünk. Itt a nevük Rep (gondolom, a reputációra utal...), céljuk pedig az egyre fejlettebb felszerelések és skillek megnyitása. Ahhoz, hogy elég Repet gyűjtsünk, nyernünk kell, a versenyek pedig pénz is hoznak a konyhára, amit az autónk fejlesztésére költhetünk. A kocsik két módon tuningolhatók, kívül és belül. Az első módszer a járgány teljesítményét változtatja meg, míg a második egyedivé teszi a kinézetét, így nem lesz két egyforma kasztni vagy festés Rockport por verte útjain. Ha pedig már nincs hova gyúrni a verdát, vehetünk újat is. Az, hogy milyen kocsi érhető el éppen, a szintünktől függ, de hála a Boostnak nevezett tranzakciós rendszernek, jó pénzért bérelhetünk magunknak erősebb kocsikat is. Igaz, a velük való őrjöngés nem jelent több XP-t.

### NYÁRI VERSENY?

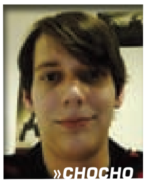
Az NFS World a jelenlegi álláspont szerint 2010 közepe felé érkezik, vagyis valamikor nyáron. Most éppen a zárt bétateszt folyik, a tapasztalatok alapján pedig egy igazán szórakoztató játékot kapunk, ami ráadásul PC-exkluzív. Ennek persze megvan az ára, az EA speciel kijelentette, hogy a World lesz a világ legjobban skálázható játéka. A hivatalos minimum gépigény egymagos, 1,7 GHz-en pörgő processzort, 512 MB RAM-ot és egy Shader Model 3.0-t támogató videokártyát foglal magába, ami valljuk be, szinte semmi. Ennek ellenére a kiadó szerint a csúcsgépek tulajdonosai sem fognak csalódni a sok speciális effektnek köszönhetően, noha a motor a Most Wanted grafikus engine-je, az egekbe tuningolva, ami bárhonnan is nézem, már ötéves. A látványvilág az eddigi képek alapján elmarad a tavalyi Shifttől, ami a technológiai háttér ismeretében nem meglepő, de itt nem is ezen lesz a hangsúly, úgyhogy meg lehet bocsátani a gyenge textúrákat és a kevés polygonból épült autókat. A napszakok állandóan váltakoznak majd, a fizika pedig szintén a Most Wantedből köszön vissza, vagyis a driftelés és a dobozautók parádés repkedése garantálja a szórakozásunkat. A játék kijelzői megmaradnak a már ismert radaros és térképes megoldásoknál, így mindig látjuk majd az aktuális ellenfeleket, ahogy a zsernyákokat is előre jelzi a rádió jellegzetes csipogása. Ami tehát kell egy autentikus NFS játékhoz, az itt adott lesz, de sok egyéb információ, például az ár, még nem tisztázott. Azt tudjuk, hogy Európában is akkor lesz a start, mikor a nagy halászlén túl, és a játék elvileg nem kerül majd semmibe, de ismerve a szintén EA által kiadott Battlefield: Heroest, tuti, hogy van valami csapda a háttérben. Van itt persze egyéb kérdés is. Mivel a World csak számítógépre jelenik meg, a konzolosok kimaradnak a jóból, viszont a Need for Speed évek óta róluk szól, ergo kell, hogy legyen egy új generációs rész az Electronic Arts tarsolyában. Akárhogy is, az idei E3-on biztos megtudjuk, és talán pár hónap múlva kipróbálhatjuk, milyen is az NFS World valójában. Érdemes várni rá, bemelegít a TDU 2-höz.«

»Ezt a Lotust is bármikor kibérelheted egy napra, ha nincs kedved megszenvedni érte

| | |
|---|---|
| MŰFAJ» | »AUTÓ |
| MEGJELENÉS» | »2010. Q2 |
| KÉSZÜLTSÉG» | »80% |

www.pcguru.hu/1894

»Az NFS World egy jópofa játéknak tűnik, de az év végén érkező TDU 2 alaposan megszorongatja majd



»CHOCHO

**PRO** »Ingyenes online autóverseny, a megszokott NFS környezetben

**KONTRA** »Az „ingyenesség" nem biztos, hogy azt jelenti, amit kellene

# BULLETSTORM

»fejlesztő: People Can Fly

»kiadó: Epic Games »web: bulletstorm.com

## Trükkös halál

**Egy Golyózápor nevű játék nem indul jó esélyekkel a komolyan vevési versenyben, de ha a fejlesztésnél a GoW alkotója mentorkodik, máris felcsillan a remény. Lehet, hogy a tucatfilmes cím mögött egy pöpec FPS bújik meg?**

írta» STÖKI

Az úgy volt, hogy néhány lengyel srác (akiknek szép játékfejlesztői tapasztalatuk volt, mert többek között már a Gorky 17-en is együtt dolgoztak) 2002-ben megalapította a People Can Fly fejlesztőcéget, és két évvel később, 2004-ben ki is villantották első oroszlánkörmüket, a debütáló játéknak igencsak meggyőző Painkillert. A megérdemelt siker után aztán úgy döntöttek, hogy a saját PAIN motor helyett inkább licencelnek egyet, és kipróbálták az Unreal Engine 3-at. Összedobtak egy demót, és megmutatták az Epic Gamesnek, az Unreal széria és a Gears of War sorozat alkotójának. Az Epicnél pedig leesett állal ámultak azon, hogy mit hoztak ki a lengyelek a motorból. A kölcsönös érdeklődés vége az lett, hogy az Epic Games a Gears of War PC-s átiratát a lengyelekre bízta, aztán 2007-ben többségi tulajdonosi részt vásárolt a People Can Fly-ban. Törvényszerű következő lépés volt, hogy a két stúdió útjára indított egy közös projektet, amit elsősorban a People Can Fly fejleszt, de az Epic Games részéről is vannak benne szakértők és kreatívok. A Painkillernek a Doomra visszakacsintó, bizarr hangulata és főszörnyei találkoznak a Gears of War profizmusával és adrenalindózisával? Erre azért már érdemes odafigyelni.

### URAK AZ ŰRBŐL

A fejlesztőcsapathoz híven nem szokványos sztorival indít a program: a környezet pulp sci-fi, vagyis vannak benne űrhajók és idegen lények, de elcsépelt ponyvaregényes toposzok (illetve ezek újraértelmezése) is. Aki a Duke Nukem és a Firefly között keresgélne ehhez hasonlót, az nagyjából jó helyen jár. A történet a 26. században játszódik, ekkorra már az emberiség meghódított pár egyéb planétát, és ezeken a Bolygók Konföderációja nevű államszervezet tartja fenn a közbiztonságot. A szervezet gócréja Serrano tábornok, aki a nyilvánosság előtt igazságos vezetőnek mutatja magát, de titokban egy Elhalt Visszhang nevű különleges alakulatot irányít, aminek tagjai mindenféle piszkos munkát végeznek el a tábornoknak. Ennek az alakulatnak a kiemelkedő ügynöke a sztori főhőse, Grayson Hunt. Hunt egy alkalommal azt a megbízatást kapja Serranótól, hogy öljön meg egy rengeteg ember haláláért felelős háborús bűnöst. Hősünk le is ereszkedik a felhőkarcoló tetejéről, ami a likvidálandó személyt rejti, de amikor találkozik a célponttal, kiderül, hogy akit meg kellene ölni, mégsem olyan rosszfiú. Serrano ellenben megmutatja pszichotikus oldalát, és róla meg az derül ki, hogy a főgonoszképzőben szerzett másoddiplomát. Grayson megtagadja a parancsot, nem öli meg a célpontot, ezzel persze árulást követ el, és rövid úton a galaxis legjobban körözött bűnözőjévé avanzsál.

Itt időben ugrik a sztori, tíz év múlva látjuk újra Huntot (szokatlan megoldás ez játékokban, különösen FPS-ben). Egy évtized alatt az elit ügynök lecsúszik, alkesz csavargóvá züllik, és

> **A Ponyvaregény találkozik a Gears of Warral, űrkalózos mázzal nyakon öntve**

kalózkodásból él a világűr meghódított részének peremén: rozzant űrhajójával, a Szellemmel rabolgatja kifele a Konföderáció hajóit. Egyetlen barátja és fegyvertársa egy Ishi Sato nevű kiborg, aki a józanság hangját képviseli kis duójukban – őt „szamuráj Spocknak" nevezte Adrian Chmielarz, a People Can Fly egyik alapítója és kreatív vezetője, a játék vezető fejlesztője az Edge magazinban, szóval nem egyszerű robotkatonát kap a játékos Hunt mellé, hanem egy érdekes egyéniségű társat. Egy balszerencsés nap azonban veszélyes ellenfél akad Grayson és Ishi útjába: Serrano csatahajója, az Ulysses bukkan fel a Stygia nevű bolygó közelében. A régi ismerősök megütköznek, és persze a Szellem húzza a rövidebbet – ekkor Gray kamikaze akcióra készülve belevezeti a sérült űrhajót az Ulysses

hajtóművébe. Erre persze mindkét űrhajó lezuhan a bolygóra, ahol a túlélők számára aztán hamar kiderül, hogy Stygia nem túlságosan barátságos hely.

A történetet a Punisher és Fear Agent képregények szerzőjeként elhíresült Rick Remender írja (nem ez az első játékos tapasztalata, dolgozott már a Dead Space sztoriján is, ami elég jó ajánlólevél a munkásságát egyébként nem ismerő játékosoknak), és állítólag tele lesz fordulattal, de a cselekményt nem engine-nel készült filmbetétek mesélik el, Chmielarznak ugyanis az az elve, hogy nem jó megszakítani az akciót és kizökkenteni a játékost a kitalált világból. Szóval a fentiek mind-mind a játékmenetbe építve derülnek ki, mint ahogy az is, hogy Stygia miért nem barátságos hely. Például azért, mert hőseink romok közé csöppennek: látszik, hogy a bolygón valaha pezsgő élet volt, az Elysium nevű városban – ami amolyan galaktikus Las Vegas – milliók szórták el pénzüket, de most elhagyatott minden, a romok között emberi maradványok hevernek itt-ott. Aztán kiderül, hogy a bolygón még a növényzet sem az az emberbarát fajta, legkésőbb akkor, amikor egy ilyen húsevő dudva lecsap Ishire, és eltűnik vele a föld alatt. Gray addigra találkozik a bolygón egy titokzatos nővel, akivel együtt próbálják megkeresni Ishit. Gray elég suttyó a csajjal, de ez később állítólag változni fog, kisebb személyiségfejlődés szemtanúi lehetünk a játék végére (na, vajon mi lesz az, ugye). És mindez a hagyományos értelemben vett átvezető mozik nélkül: a párbeszédek, kommentárok, beszólogatások az FPS-es teendők – futás, lövés, mészárolás – közben zajlanak.

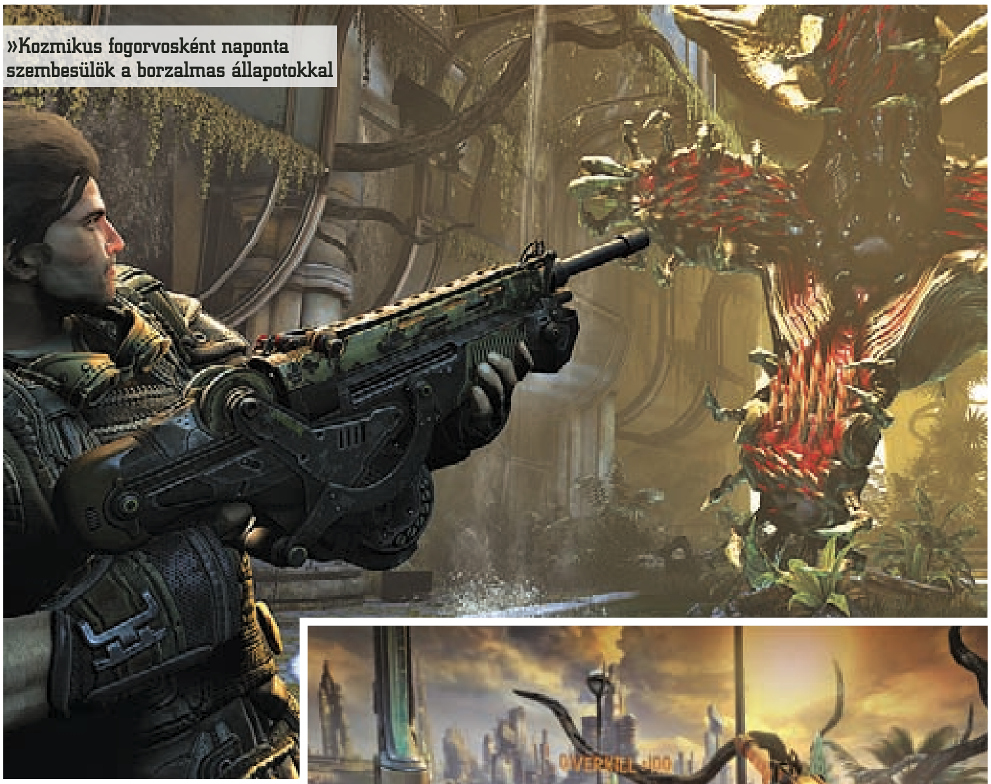
## ÖLNI CSAK PONTOSAN, SZÉPEN

Na de hogyan lesz egy jó környezettel megáldott lövöldözős marhaság több egyszerű FPS-nél? Sehogy, a Bulletstorm nem nagyon akar több lenni, mint ahogy a Painkiller sem akarta megváltani a világot. A játék központjában a hentesmunka, az ölés öröme áll, és ezt az a fejlődésrendszer is támogatja, amit a People Can Fly félőrült munkatársai kitaláltak. A program külön díjazza az ötletes megoldásokat, képességpontokat lehet kapni azért, ha egy ellenfélnek nemcsak egyszerűen lefaragjuk nullára az életerejét, hanem előidézünk valamilyen impozáns vérfröccsenést. Természetesen ilyen a fejlövés (sőt, a toroklövés), de ha az ellenfél egy kaktusz előtt áll, belelökhetjük, és bizonyos helyeken más tereptárgyakat is bevonhatunk a halálosztásba. Több tucat ilyen trükköt ismer a program, mindegyiknek hangzatos neve van – ha például egy gránáttal több embert ölünk meg, a „gang bang” felirat villan fel –, és mindegyikért képességpont jár. A pontokkal pedig naná, hogy a fegyvereinket és a páncélunkat fejleszthetjük, hogy még szebb ölési gyakorlatokat adhassunk elő a program képzeletbeli zsűrije előtt.

Nyilván ilyen koncepcióhoz ötletes fegyverarzenál dukál, de erről még nem sokat árultak el a készítők. Két fegyvert fedtek fel, az egyik Gray alapcsúzlija, a PMC (Peace Maker Carbine, vagyis Béketeremtő Karabély) – ez egy bivaly kis puska, amire a képességpontokból például olyan fejlesztést lehet megvásárolni, amivel kerek száz golyót lőhetünk ki egyszerre. Persze ilyenkor a száz lövedék szépen levonódik a muníciónkból, de az ellenfél is jó eséllyel atomjaira

## »SAJÁTOS ÍZ«

Érdekes kérdés, hogy egy ennyire erős arculattal dolgozó fejlesztő, mint a PCF, hogy tud együttműködni a szintén komoly elképzelésekkel bíró kiadóval, az Epic Gamesszel. Tanya Jessen szerint ez egyszerű: a People Can Fly csapata sajátos ízt visz mindenbe, amihez hozzáér. „Nem mondanám, hogy európai vagy lengyel, ez inkább csak PCF-stílus. Általában úgy megy a dolog, hogy elmesélnek egy ötletet, amire mi azt mondjuk: ez tiszta őrültség. Aztán hoznak egy demót, és hozzátesszük, hogy ...de zseniális!"«



»Kozmikus fogorvosként naponta szembesülök a borzalmas állapotokkal

hullik, bármilyen erős. A másik ismert fegyver a flail gun, ennek igen érdekes lövedéke van: egy vastag lánc, aminek mindkét végén egy-egy gránát figyel. Ha egy ilyen szeretetcsomag eltalálja az ellenfelet, rátekeredik a lábára, fejére (vagy amije van neki), a folytatás pedig sejthető: a gránátokat a játékos is felrobbanthatja, de be lehet állítani időzítést vagy azonnali, érintkezésre történő robbanást is. Elég sokoldalú fegyvernek tűnik a flail gun: állítólag azt is meg lehet majd csinálni, hogy egy épületsarok szélét megcélozzuk vele, ott megakad a lánc egyik vége, a másik vége pedig belendül a sarok mögé, kellemetlen meglepetést okozva annak, aki ott tartózkodik.

A két fegyver mellett az első bemutatókban egy kütyü is előkerült, amit a Chmielarz hol elektromos póráznak, hol futurisztikus svájcibicskának nevezett. Ezzel kedvezőbb pozícióba hozhatjuk magunkat a harcban: közelebb ránthatunk vele magunkhoz egy ellenfelet, de ha képességpontjainkat e kütyü fejlesztésére költjük, sokkal erősebb trükköt idézhetünk elő – ha a pórázzal a földre sújtunk, a közeli ellenfelek felrepülnek a levegőbe. A pórázon kívül lábunkat is használhatjuk arra, hogy rosszabb helyzetbe hozzuk az ellenfelet: elrúghatjuk magunktól, vagy egy jól célzott becsúszó szereléssel ledönthetjük a lábáról. Minden ilyen, pozíciónyerő megmozdulást pár másodpercnyi bullet-time kíséri, vagyis belassul az idő néhány pillanatra, így felkészülhetünk a következő akciónkra. A legjobb persze kombinálni a sok trükköt, például meg lehet csinálni, hogy a pórázzal közelebb rántjuk a ránk támadó hullajelöltet, egy jól irányzott lövéssel rátekerünk egy gránátos láncot, aztán belerúgjuk egy háttérben levő húsevő növénybe, majd a gránátokat aktiválva a növénnyel együtt felrobbantjuk.

## PROBLÉMÁS KOOPERATÍV MÓD

Ennél sokkal többet nem nagyon árultak el a játékról a People Can Fly vezetői, de többször tettek rá utalást, hogy ami az első, újságíróknak levetített demóból látszik, az még nem sokat mutat a Bulletstormból. Például a demóban szerepel egy nagy növényszörny – az, amelyik elnyeli Ishit –, de Chmielarz határozottan állította, hogy nem lesz jellemző a játékra a főszörnyek ontása (ami azért fura, mert a Painkiller legemlékezetesebb jelenetei éppen a hatalmas főszörnyekkel vívott csaták). Nyilván Serrano papával esedékes egy leszámolás a játék végén, és Ishit is ki kell szabadítanunk a növényvilág izomtibijének bendőjéből, de Chmielarz szerint inkább jól megrendezett jelenetekkel akarják lenyűgözni a játékosokat, nem a szörnyek méretével. Olyan jelenetekkel, mint az Uncharted 2 lélegzetelállító vonatos akciója (amit persze csak a PS3-mal rendelkezők láttak) – a projektvezető szerint több ilyen is lesz a Bulletstormban, de nem akarja kifogni a szelet a vitorlájukból azzal, hogy ezeket előre megmutatja a sajtónak.

## »A GURU ELSŐ BENYOMÁSA«

A hírekben alaposan kivesézett EA Showcase-en Miguelnek volt szerencséje futás közben is látni a játékot. „Az biztos, hogy a PFC az utolsó cseppig mindent kifacsar a 3-as Unreal Engine-ből, mert a játék szinte lemászott a hatalmas vászonról. Egy bossharcot nézhettünk meg, egy hatalmas növényt kellett ripityomra lőni – sajnos nem dobtam magam hanyatt az élménytől, és csak támogatni tudom, hogy ne legyenek főellenfelek (legalábbis ilyen unalmasak semmiképp).” «

»Na, az ilyen lövések miatt lesz emlékezetes ez a játék...

## A kooperatív mód egy lehetőség, de a hangsúly a jó történeten lesz

Azt még biztosan ki lehet jelenteni, hogy lesz egy nagyon könnyű fokozat a játékban – olyan könnyű, amin még egy frontális lobotómián átesett gibbon is végig tudja játszani a játékot. A Painkillerben volt egy ilyen szint, és nagyon bevált, Chmielarz szerint százával jöttek hálálkodó levelek gyámoltalan kazuároktól, örültek, hogy végre egy könynyen végigjátszható FPS született. De persze a hardcore gamereknek is lesz testre szabott szint, és nyilván a trükkös halálosztásokat is elsősorban ők tanulják majd ki mesterfokon. Online játékmódok is lesznek (egy FPS-ből nem is nagyon hiányozhatnak), de hogy milyenek, azt egyrészt szintén nem árulták el a fejlesztők, másrészt még ők maguk sem tudják pontosan. A legnagyobb fejtörést a kooperatív mód okozza, mivel a fejlesztők nem akarják ehhez igazítani a sztorit – a történet ugyanis szerintük fontosabb. Például adódik az ötlet, hogy Gray és hű kiborgja vállvetve harcolják végig a bolygót, de akkor mi lesz azzal a játékossal, aki Ishit irányítja? Mint említettem, a kiborgot egy ponton elnyeli a nagy növényszörny – akkor ez a játékos bő fél órára kiesik a játékból, mire a Grayt játszó társa kiszabadítja? A cselekmény több ilyen dilemmát is felvet, ezért egyáltalán nem biztos, hogy lesz kooperatív mód.

A technikai háttérről annyit tudni, hogy ezt a játékot még nem az Unreal Engine 4-es verziója hajtja, hanem az előző (ami attól még jó kis cucc, a Gears of War és a Mass Effect játékokban, no meg a Batman: Arkham Asylumban bizonyított), viszont az első olyan programok között lesz, amik már az engine-család új világítási rendszerét használják. A technoblabla azonban az egyszeri játékost nem érdekli, csak az, hogy nézzen ki jól a játék – nos, az előzetes képek és videók alapján ebben nem lesz hiba.

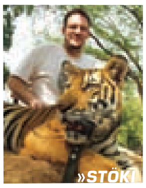
Igen kellemes, igényes trashnek ígérkezik a Bulletstorm jó sok vérvörös pixellel, magas korhatárkategóriával és meggyőző fejlesztői háttérrel. Az viszont már most tuti, hogy lesz komoly riválisa: akárcsak ez a játék, a Codemasters Bodycountja is 2011 első negyedévében jön ki a tervek szerint, és az is pontozásos gyilkolászásra épít, ráadásul 2010 végén érkezik a Bethesdától a Brink is, valamikor 2011-ben pedig a Rage az id-től. Hogy ebből a mezőnyből mennyire tud kiemelkedni a Bulletstorm, azt még korai lenne megmondani, de ha örök klasszikus nem is születik, arra minden esély megvan, hogy a People Can Fly és az Epic szövetségében készülő játék pokolian szórakoztató lesz.«

»Ezek a szép szobrok biztosan azért vannak itt, hogy mi hozzávágjuk az ellenséget

| | |
|---|---|
| MŰFAJ» | »FPS |
| MEGJELENÉS» | »2011 |
| KÉSZÜLTSÉG» | »70% |

www.pcguru.hu/1906

»A Bulletstorm tökéletes arányban vegyíti a jól megszokott elemeket, és a végére egy minden szempontból vérbő FPS-t ígér – hogy aztán ez mekkora szeletet jelent majd a 2011-es tortából? Kiderül.


»STÖKI

**PRO** »A látványos gyilkolást segítő rendszer és a folyamatos akciót adó keret kifejezetten ígéretes.

**KONTRA** »Azért ez a macsó úrkalózsztori kimehetne már a divatból egy pár évtized erejéig...

»fejlesztő: Beenox »kiadó: Activision »web: lucasarts.com

# Egy pók már nem is elég

**Noha tavaly Pókember-játék nélkül maradtunk, idén az Activision igyekszik köszörülni a „csorbát", hiszen egy olyan hálószövős program formálódik a fejlesztésre felkért Beenox műhelyében, amiben rögtön négyfajta Pókfejet lesz lehetőségünk irányítani...**

írta» BATE

Habár találkozhattunk már jó pár tévedéssel (Spider-Man 3, Spider-Man: Friend or Foe) a Pókembert hősként felvonultató játékok között, legutoljára (Spider-Man: Web of Shadows) egy teljesen korrekt és szórakoztató kalandot kaptunk a hálószövő főszereplésével – éppen ezért érthetetlen, hogy a lufifejű Bobby Kotick miért nyilatkozik olyan ostobaságokat, hogy már legalább öt éve nem készült valamirevaló pókemberes játék. Persze az Activision feje nem először hordott össze badarságokat, s nem is nagyon foglalkoznánk a szavaival, ha nem tette volna hozzá azt is a mondandójához, hogy mostantól igyekeznek majd minőségi kalandokat készíteni a hálófejűnek. Nagy szavak – jegyezhetnénk meg, azonban el kell ismernünk, hogy a Beenox Studio műhelyében most tényleg valami egészen formabontó játék látszik testet ölteni...

## EGYBŐL NÉGY

Azon valószínűleg nem veszünk össze, hogy Pókember egy igen frankó szuperhős, és a sok csalódás ellenére is mindig kíváncsian állunk egy vele készülő játék elébe. Ezzel nyilvánvalóan az Activision/Beenox is tisztában van, így most igen magasra emelték a tétet, hiszen a Shattered Dimension keretében négy különböző Pókembert lesz lehetőségünk irányítani. Rögtön az elején érdemes megjegyezni azt a pozitívumot, hogy a történetet a Marvel- és Pókember-veterán képregényíró Dan Slott vetette papírra, és a sztori cselekménye egy különleges tárgy, a Rend és Káosz táblája körül fog bonyolódni. A játék nyitányában hősünk épp egy rablást igyekszik megakadályozni, mikor is az ereklye négy darabra törik, megnyitva előttünk négy különböző pókemberes realitást. Rob Kotisch Activisionös producer szerint innentől négy teljesen eltérő környezetű világban kell majd helytállnunk, teljesen eltérő küldetésekben, csupán a végső cél lesz közös, azaz mindegyik alternatív univerzumban meg kell találnunk a széthasadt tábla darabjait, hogy aztán azokat egyesítve hozzuk rendbe a dolgokat.

## NÉGYBŐL KETTŐ

Ha egyvalamiben, hát a marketingben nagyon otthon vannak az Activision emberei, hiszen cselesen csak két dimenziót tártak fel eddig a nagyérdemű előtt – ezzel állandó találgatásra ösztönözve a rajongókat és a sajtót, folyamatosan fenntartva ezzel az érdeklődést az ősszel érkező játék irányában. Ami biztos, hogy az egyik világ a mindenki által ismert Pókemberes univerzum lesz (a Marvel hivatlos kánonjában ez a 616-os – azaz az eredeti – világ), szinte biztos, hogy ez a dimenzió a hagyományos hálószövő metódust prezentálja majd, azaz a piros-kék kosztümben különböző látványos harcok közepette, halálos hálókombókkal kell majd irtanunk az ellenfeleket. Ennél egy (vagy inkább két) fokkal érdekesebb a másik hivatalos világ, a Spider-Man: Noir, amely a '30-as évek Amerikájába kalauzol minket. Itt hősünk korántsem olyan szuper, mint ahogy megismerhettük, teljesen fekete maskarában, fején repülős szemüveggel (a képregényben pisztollyal) járja az éjszakát, és szupererő nélkül keseríti meg a nehézfiúk életét. Követve a képregény által lefektetett irányt, a Shattered Dimensions ezen része noiros szürkeségben fog játszódni, és szinte biztos, hogy itt a sötétben megbújós, lopakodós, csendben pusztítós játékmenet kerül majd előtérbe (á la Batman: Arkham Asylum). A maradék két dimenziót a cikk írásának pillanatában még homály fedi, de többéves pókemberes tapasztalatunk alapján nekünk azért vannak elképzeléseink...

## TIPPMIX

Ha tippelnünk kellene, akkor számunkra harmadik valóságnak a Marvel egyik legérdekesebb univerzuma, az 1602 tűnik kézenfekvőnek. Ez az alternatív történet a középkorban, nem sokkal Amerika felfedezése után játszódik, természetesen a korhoz igazított hősökkel. Ez a megoldás azért is lenne nyilvánvaló, hiszen egy eddig digitálisan fel nem dolgozott – meglehetősen érdekes – világban játszódik, és tökéletes terep lehetne egy platform alapú, ugrálós, mászkálós játékmenethez. A második tippünk szintén egy meglehetősen sajátos képregényből indul ki, méghozzá a Marvel Zombiesból, ahol a szuperhősök jelentős hányada már zombiként tengeti a mindennapjait, a meglévő túlélőkre vadászva. Ez a világ tökéletes táptalaja lehetne egy harcolós, menekülős, túlélős résznek, arról nem is beszélve, hogy milyen jó lenne például a földbe döngölni a már zombivá változott Rozsomákot...

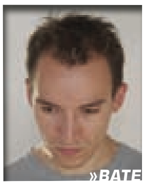
## A REMÉNY HAL MEG UTOLJÁRA

Habár a Beenox mindezidáig nem AAA típusú játékairól volt ismert, a Rocksteady tavaly a Batmannel már bebizonyította, hogy a jobbára ismeretlen csapat is durranthat nagyot, így mi bizalmat szavaztunk a Shattered Dimensionst készítő stúdiónak, és nagyon bízunk benne, hogy az ötletes koncepciót egy szórakoztató és tényleg formabontó játék fogja követni...«

| | |
|---|---|
| MŰFAJ» | »AKCIÓ |
| MEGJELENÉS» | »2010. 09 |
| KÉSZÜLTSÉG» | »70% |

www.pcguru.hu/1899

»Egy ígéretes ötletre épülő játék, amely négy különböző világba kalauzolja majd el a játékosokat. Bízunk benne, hogy a végeredmény túlszárnyalja majd a várakozásainkat...

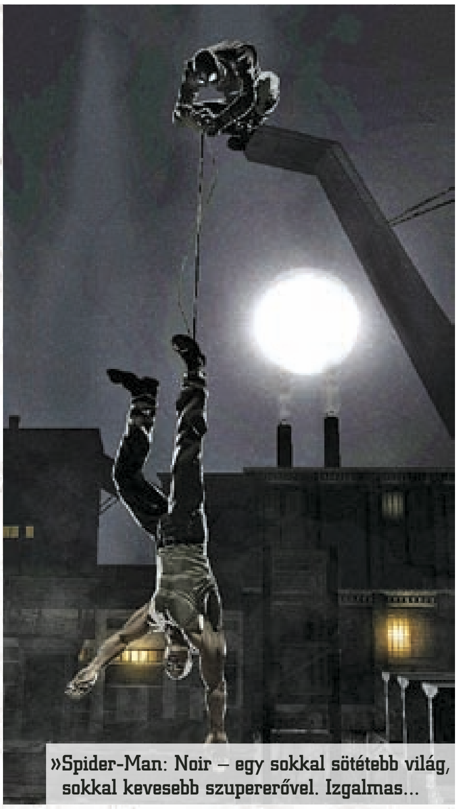


»BATE

**PRO** »Négy világ, négy különböző Pókember, négy különböző játékmenet...

**KONTRA** »A fejlesztőcsapat eddig még nem tett le az asztalra igazán jó játékokat...

»A klasszikus 616-os univerzum, a klasszikus ruhával és a klasszikus mozdulatokkal...

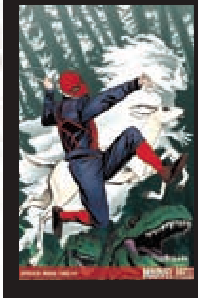


»Spider-Man: Noir – egy sokkal sötétebb világ, sokkal kevesebb szupererővel. Izgalmas...

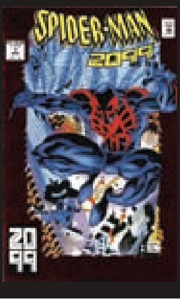
»Puszta kezes közelharc, monokróm világ, az árnyék barát, a lámpafény pedig kerülendő...

»Villámgyors, akrobatikus mozdulatok, hatalmas ütések, háló minden mennyiségben

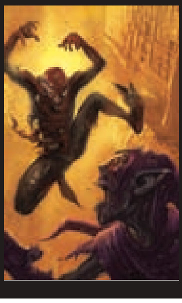
## »VILÁGOK, AMIKET SZÍVESEN LÁTNÁNK«



A Marvel 1602 (majd később az 1606) a középkorba helyezi a hősöket, ahol angol nemesek indulnak az Újvilág felfedezésére. Természetesen számos klasszikus gonosszal is találkozhatunk, sokszor átértelmezett formában...




A Marvel egy rég elfeledett univerzuma a 2099, amely a jövőbe kalauzolja az olvasókat. Természetesen 2099-ben is van egy brutális Pókember, aki sajátos eszközökkel igyekszik rendet tenni az egyre vadabb New Yorkban...



A Marvel legbrutálisabb univerzuma a Zombies, ahol már szinte minden hős húsevő, beleket eresztett élőhalott. Habár abszolúlt kifordult világgal találkozhatunk itt, ennek a sorozatnak elképesztő nagy a rajongótábora...

»fejlesztő: Treyarch »kiadó: Activision »web: callofduty.com

# Jó reggelt, Vietnam!

**A Treyarch éveken keresztül a „második csapat” hálátlan szerepét töltötte be a végnapjait élő Infinity Ward mögött: ők gyártották a futottak még kategóriás Call of Duty-epizódokat. Nos, úgy tűnik, ennek egy időre vége...**

írta» MIGUEL

Furcsa fintora a sorsnak, amikor a másodhegedűsnek minden összejön: nemcsak sikerül végre igazán elkapnia a fonalat, de ráadásul ezt pont úgy időzíti, hogy a mindig kivételezett első épp kidől a sorból. A Call of Duty egyes epizódjait kimondva-kimondatlanul is két csoportba oszthatjuk: az egyik az, amit a nagy Infinity Ward készít, itt általában a tejjel-mézzel folyó Kánaánt kapta meg mindenki – a fejlesztők és a rajongók egyaránt; a másik pedig az, amit a Treyarch gründolt össze, jóval kevesebb PR-támogatással, és valószínűleg a pénzcsapok sem nyíltak meg egy csapásra, amikor a második vonalból kért valaki valamit. Hogy a Modern Warfare első és második részével játék-, sőt szórakoztatóipari történelmet író IW fejesei (illetve lassan a teljes kreatív csapat) pontosan miért is hagyták ott az Activisiont, talán sosem derül ki, persze azért tippjeink lennének. Most azonban egy olyan Call of Duty készül, ami feledtetheti az elmúlt hónapok botrányait és az elmúlt évek lanyhább Treyarch-eresztéseit. Itt a mindent feledésbe küldő Black Ops.

## POSZTMODERN WARFARE

A második világháborúból mindenkinek elege van, a modern hadszínterektől meg épp mostanában kapunk herótot, így a fejlesztők kénytelenek voltak valami olyan idősíkban és konfliktusban gondolkodni, ami annak ellenére népszerű, hogy feldolgozottságában hiányt szenved. Persze az emberiség az elmúlt hatvan évben bővelkedett olyan történelmi eseménysorozatokban, amelyek elegendő muníciót biztosítanak a játék- és filmiparnak a következő három-négyszáz évre, így szinte biztos volt, hogy a Treyarch nem tud a büdösbe nyúlni. Az első hírek még arról szóltak, hogy a Black Ops „vietnamos” rész lesz, de a készítők határozottan elutasították ezt a jelzőt. A CoD: BO nem a vietnami konfliktust dolgozza fel, annak ellenére sem, hogy a játék számottevő része ott játszódik majd – kicsit nehéz elsőre feloldani, hogy mire is gondoltak itt pontosan, de aztán a három bemutatópálya pontosít a ködös PR-bikkfanyelven. Az új CoD a hidegháborút veszi alapul, ami az időszakot egy kicsit is ismerők számára jó hír, mert bár a második világégésben megszokott nagy reguláris ütközetekben nem bővelkedett az 1947-től 1991-ig húzódó, a maga lazaságában kis híján a világvégét is elhozó konfliktus, azért volt jó pár forró helyzet és technikai újítás, amibe boldogan vetheti bele magát minden karosszék-kommandós. Ha kicsit közelebbről is meghatároznánk, hol harcolunk majd, akkor mégis Vietnam a legközelebbi fontos jelölőpont, de mint már mondtuk, attól függetlenül, hogy az amerikaiak vietnami szerepvállalása alatt kapcsolódunk be a játékba, akad majd bőven olyan helyzet, amikor nem a vietkong hadsereg AK-t lóbáló tagjait kell halomra lőnünk. Egy dolog viszont biztos: bár a CoD sorozaton belül eddig sem az átlagos bakák „unalmas” hétköznapjaiba csöppentünk,

» A novemberi megjelenéssel beharangozott új Call of Duty: Black Ops minden tekintetben megpróbál megújulni, hogy sikerrel vegye fel a versenyt a vetélytársakkal «

»Az épület és a helikopter párharcát most is az utóbbi nyerte...

## AMI EDDIG NEM VOLT

- Felülnézetből irányítjuk a társainkat – CoD RTS
- Nemcsak lövöldözhetünk egy helikopterrel, de vezethetjük is azt – orgiára felkészülni!
- Gyújtó hatású sörétes lőszer? Ide vele!
- Az egyik küldetést a víz alól kezdjük, és jó darabig úszkálnunk kell majd...
- Kötélen sem ereszkedtünk még nagyon

a mostani, Black Ops-alakulat minden eddiginél keményebb, titkosabb, elitebb: igazi acéltökű kommandóst alakíthatunk, akit ennek megfelelően csak ott vetnek be, ahol már rég elveszettnek tűnik minden.

### VÁLTOZATOS TÁJAKON

Az első bemutatott helyszínen először egy, az észak-vietnami (vagyis a mi szempontunkból gonosz) katonákkal sűrűn pettyezett bázist kell megtisztítanunk, és ez a kezünkben szorongatott SPAS-12-es sörétes puskával, illetve az abba töltött, Sárkány lehellete nevű, gyújtó hatású lőszerrel meglepően könnyen megy. Az elsőre igencsak meseszerű, hatalmas lángnyelveket okádó lőszer amúgy a valóságban is létezik, de jóval drágább volt, mint a hétköznapi sörétes töltény, csak a különleges egységek kaphattak belőle – szerencsére nekünk jut majd bőven a szilveszterkor is látványosnak számító, több méteres lángcsóvát hányó exkluzivitásból. Persze a módfelett eseménydús pályán nem a cirkóniummal dúsított sörét a legmeglepőbb, hanem az, amikor az ablakhoz túl közel álló vietkongokat a legjobbkor lezuhanó helikopter rotorja szabdalja apróra. Az utcára kijutva amerikai katonákba futunk, és itt visszatér a jól megszokott CoD-érzés: a bakák egyike rögtön szóba elegyedik velünk, és miután meglátja az alegységünk jelvényét a zubbonyunkon, még segít is. A sráctól kapott rádión bejelentkezünk, majd a különleges azonosító és a pontos koordináták megadása után vidáman nézzük, ahogy a támogató helikopter cafatokra géppuskáz egy megerősített vietkong állást tőlünk nem messze (majd kicsit később a légierő segít ki minket egy az életünkre törő, de mások hibájából nem tanuló harckocsival kapcsolatban). Nyilván mindenki hallotta az első, igen-igen fürgére összevágott videó megjelenése után felmerült pletykákat, főleg a furcsa szkafanderbe öltözött fickóval kapcsolatosat. A gazdagabb képzelettel megáldott elemzők nem átallottak rögtön űrháborús küldetésre asszociálni, mi a szerkesztőségben inkább a kémrepülős megoldásra szavaztunk (ugyanis az akkoriban használt felderítő gépek olyan nagy magasságban repültek, hogy a kabinban helyet foglaló szerencsésnek az űrruhához igen hasonlatos hacukát kellett magára ölteni). Persze ettől még nem értettük jobban, hogy mi szerepe lesz egy ilyen fegyvertelen repülőnek az általában igencsak lövöldözésorientált játékban, de most már ezt is tudjuk: a Treyarch egy érdekes csavarral már-már valós idejű stratégiává varázsolja a Black Ops Urálban játszódó, havas küldetését (egyben az is kiderült, hogy nincs FPS havas orosz bázis nélkül). Rövid időre ugyanis nemcsak az SR-71 Blackbird irányítását kapjuk meg, de a szovjet állást megközelítő egység navigálása is a mi dolgunk. Látványos közjáték, ahogy bekászálódunk az áramvonalas gépbe, felszállunk, majd a kép vált egyet, és máris a földfelszínt pásztázó radar képernyője tárul elénk. Figyelni kell, hol

»A szakértők szerint a sok tetoválás kifejezetten jó rejtőszín a dzsungelben

## Hidegháború, kémrepülő, helikopter- és dzsungelharc: ez a Black Ops

### »CREATE A CLASS 2.0
#### AVAGY MI MIND ÖNÁLLÓ EGYÉNISÉGEK VAGYUNK

A Modern Warfare-ben debütáló Create a Class rendszere a netes multiban kapott szerepet. Az előre definiált kasztokon túl itt tudtunk személyre szabott beállításokkal élni a harcosunkkal kapcsolatban: megadhattuk a használt fegyverek, gránátok és különleges képességek nekünk tetsző kombinációját. A 2.0-s változat még ennél is tovább megy, és most már a kinézetünkön is változtathathatunk: a fejlesztők szerint sosem látott részletességgel finomhangolhatjuk majd, hogy is festünk a háborúban.«

## »AMIT A MULTIRÓL TUDUNK«

**Pontosan persze szinte semmit sem árultak el, de Mark Lamia, a Treyarch egyik fejese azt nyilatkozta, a Black Ops 3 az 1-ben játék lesz: egy- és többjátékos, illetve kooperatív küldetések egyaránt lesznek.**

Ezen túlmenően azonban csak a homályban tapogatózunk: tudjuk például, hogy lesznek járművek, de „nem a megszokott formában". A zombikat sem megerősíteni, sem cáfolni nem akarták, és sokak örömére a PC-s változatba visszatér a dedikált szerverek lehetősége. A fejlesztők kiemelték amúgy, hogy fontos nekik a rajongói visszajelzés, így ezek alapján igyekeznek dolgozni.

tűnik fel őrjárat, merre mozognak a helyszínt biztosító katonák – majd amikor egy darabban a célponthoz vezettük a csapatot, egy, a sorozatban már megszokott zoommal bele is bújunk a földi csapat egy tagjának bőrébe. Itt aztán egy kis tisztelgés a Modern Warfare jégfalmászása előtt: kötélen ereszkedünk le, és a gombok segítségével szabályozhatjuk majd, hogy mikor rúgjuk el magunkat a faltól, illetve hogy a kezünk mennyire fékezze a csúszást (abból, hogy ennyire összetett rendszert tettek a kötélen ereszkedés mögé, azt sejtjük, hogy a játékban jó párszor kell majd így földet érnünk). Az utolsó nekirugaszkodásnál egy lassított felvételes akciójelenetben az ablakon keresztül érkezünk a helyiségbe, hogy aztán pillanatok alatt ártalmatlanná tegyük az ott lebzselő katonákat. A kicsit csörömpölős belépő után ismét a lopakodásé a főszerep, és előkerül a már sokak által ismert újítás, a számszeríj. Ha valaki már lőtt ilyen szerszámmal élőben, az azért tudja, hogy annyira nem is halk eszköz, mindenesetre az a két őr, akinek a szívébe áll a vessző, ezen nem vitatkozik, de azok az oroszok sem nagyon beszélnek vissza, akiket a robbanófejes másodlagos tüzelési móddal fektetünk ki. Ha valaki egy kicsit is utánaolvasott az amerikaiakra Vietnamban váró borzalmaknak, azt nem éri meglepetésként a harmadik helyszín: egy föld alatti járatrendszer (ami mondjuk speciel Laoszban lesz, de az majdnem Vietnam). Bunkernek igazából nem mondható az ember által vájt, kiterjedt barlang, ahol a legváratlanabb helyről érkezik majd a halál – késsel és pisztollyal hadonászó vietkongok személyében. Úgy tűnik, hogy a Treyarch igyekszik megtartani azt, ami a World at Warban azért működött, így most sem maradunk a semmiből előrobbanó, a játékosra a barna ijedséget hozó, artikulálatlan üvöltéssel rohanó, alacsony egyének nélkül (itt jegyezném meg, hogy a kutyák is kimaradhatnának). Nem szívesen nevezném hangulatosnak ezt a helyszínt, de tény, hogy a zseblámpánk kósza fényén kívül tökéletes sötétségbe burkolózó veszély ad egyfajta masszív atmoszférát. A CoD-ra eddig nem igazán jellemző óvatoskodás és cidrizés azonban talán pont azon dolgok sorozatát vetíti elő, amit sok ember a sorozat megújulásaként értékel majd.

## SZÁLLJ VELEM

A korábban már említett kémrepülős szakaszon kívül még egy részről biztosan tudunk, ahol járművet vezethetünk majd az egyjátékos kampányban: alkalmunk lesz ugyanis helikopterbe pattanva rontani a levegőt. Gondolom, most sokan sóhajtanak, hogy na, már megint zöld-fekete képernyőn kell a mélyben rohangáló emberekre lövöldöznünk, ami elsőre még poén volt, de mára már kicsit elcsépelt; nyugi, ennél azért többről van szó: most nemcsak céllövölde lesz, de valós irányítást kapunk a szerkezet felett, és oda röppenünk vele, ahová akarunk, és ott aztán azt lövünk szét, amit csak akarunk (persze közben érdemes oda-oda pillantani az alattunk felállított SAM-állásokra, nehogy aztán ezer darabban hulljunk az ellenség nyakába). Pár évvel ezelőtt még ujjongva adtam volna hírt erről a fejleményről, most azonban úgy vagyok vele, hogy végre a CoD felnő a konkurenciához. Helikoptert vezetni nagy élmény, de a Bad Company 2 után az a minimum, hogy ez benne legyen a magát a sorozat megújítójaként definiáló CoD-epizódban (még akkor is, ha az SR-71 Blackbirdös küldetésre a „felettébb hangulatos" jelző a legtalálóbb azok közül, amit a nyomdafesték még elbír). A járműveken kívül még a fegyve-

»Ez a fegyver a Steyr AUG, 1978-ban vezették be – ennyit Vietnamról

»Ketten egy ellen: éljen az amerikai fair play...

»Lőgyakorlat a vietnami dzsungelben, nyugodt körülmények közt

rek jelenthetnek érdekes kitérőt: úgy tűnik, hogy lesz némi vérfrissítés a vérontás területén is. Persze ellenfeleink leginkább 47-es típusjelű AK-val rohangálnak majd, ami tökéletesen kor- és valósághű, így csak a saját oldalunk fegyverzetében találunk olyan kuriózumokat, amik eddig nem nagyon kerültek feldolgozásra. A már említett számszeríj és sörétes puska mellett szerepel majd az amerikai UZI-ként elhíresült MAC-10, illetve a havas képeken jól látszik az osztrák Steyr AUG, ami 1978-as bevezetésekor maga volt a nagybetűs Futurisztikus Fegyver. Érdekes kérdés, hogy a fejlesztők vajon beleprogramozzák-e a játékba a vietnami háború egyik keserű amerikai tapasztalatát, mely szerint hiába néz ki jól a tervezőasztalon és a specifikációban egy fegyver, ha a harctéren folyamatosan elakad és meghibásodik. A demóban nem látni nyomát ilyesminek, de nem kizárt, hogy a sok újításba ez a kis adrenalinpumpa is belefér.

## SZEBB, MINT A VILÁGHÁBORÚ

És ha már arról beszélünk, hogy mi viszi fel a játékosok vérnyomását, ejtsünk pár szót a játék grafikai körítéséről is. Mint az a mellékelt képeken is jól látszik, a Black Ops már nem a World at War szintjén mozog, és most nem csak arról van szó, hogy szebb textúrákat, illetve nagyobb mennyiségű poligonból felépített modelleket kapunk. Egyrészt valahogy jót tesz a programnak az a néhány apróság, ami megdobja az adott helyszíneket, és itt most egy pillanatig gondoljunk vissza a föld alatti kaland árnyékaira, vagy nézzük meg, milyen látványosan világítja be a romokat a lobogó tűz. Bizony, romokat, mert úgy tűnik, a Treyarch meg meri lépni azt, ami miatt pillanatnyilag a Battlefield a király: a készítők rombolható környezet látszatát keltették a bemutatón, a helikopterek tűzereje alatt kártyavárként összeomló házakat láttunk. Hogy aztán ez előre programozott esemény, vagy szabadon végrehajtható tevékenység, egyelőre nem tudni, de bízzunk a legjobb lehetőségben, és örüljünk kicsit előre. Persze a játékmenetben nem csak ez az egy változás van, úgy általában érezhető, hogy a fejlesztők igyekeztek a lehető legközelebb hozni az élményt, ezt bizonyítja a kötélmászás új rendszere, illetve az a kisebb atombomba horderejével rendelkező hír, hogy a Call of Duty történelmében először az általunk alakított főszereplő – készüljünk rá picit, képzeljünk dobpergést – megszólal! Bizony, az eddig hallgatag, mindent maga elvégző katona végre kiböki első szavait, ami minden bizonnyal okoz majd pár „hát ezt meg ki a fene mondhatta" pillanatot játék közben, de bele fogunk szokni hamar, hogy az érces kontrabasszus a mi saját mondanivalónk.

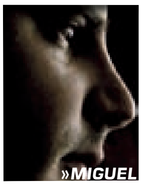
## MI KELL AZ ÜDVÖSSÉGHEZ?

Megoszlanak a vélemények a Modern Warfare 2 világrengető sikere kapcsán. Sokan gondolják azt, hogy ha az Activision nem csap akkora hűhót a játék körül, illetve ha a szaksajtó nem szórja meg azt 100 pont környéki értékelésekkel, akkor korántsem jött volna össze a rekordbevétel. Ennek megfelelően most a Treyarch nem alibizheti el a dolgot, nagyot kell csavarnia az eddig megszokott, langyos fejlődési cikluson, és szerencsére úgy tűnik, hogy képesek lesznek felnőni a feladathoz. Az első információk és képek alapján az szerintem nyugodtan vállalható, hogy a Black Ops felveszi majd a versenyt az idén főnixként feltámadó Medal of Honorral, ráadásul a két játékot kiadó két nagy ellenlábas egyike sem arról híres, hogy spórolna a marketingen, így karácsony környékén majd kapkodhatjuk a fejünket, hogy melyik játékot is tegyük a kosárba. Persze az legyen a legnagyobb gond mostantól, hogy el kell döntenünk, melyik jól összerakott egyjátékos móddal és pörgős multival megpakolt, szemkápráztató grafikájú programmal játszunk.«

| | |
|---|---|
| MŰFAJ» | »FPS |
| MEGJELENÉS» | »2010. 11 |
| KÉSZÜLTSÉG» | »60% |

www.pcguru.hu/1860

»A Treyarch mindent bevet, hogy végre lemossa magáról a korrekt iparos jelzőt: több újítást ígérnek a Black Opsba, mint ahány Guitar Hero-részt még kiad az Activision.



»MIGUEL

**PRO**
»A hidegháború feldolgozása, a CoD megújítása remek ötlet.

**KONTRA**
»Magas a mérce a Bad Company 2 miatt, és kérdés, hogy képesek-e ezt megugrani a fejlesztők.

»fejlesztő: Snowblind Studios »kiadó: Warner Bros. »web: warinthenorth.com

# A Gyűrű északra költözik

**A Warner visszatér Középföldére, hogy egy kooperatív módra összpontosító akció-szerepjátékkal kényeztesse A gyűrűk ura szerelmeseit. Tündék, orkok, mágusok, Frodó, apokalipszis… Akad olyasmi, amit még nem meséltek el erről a történetről?**

írta» CHOCHO

Nos, kétségkívül, ugyanis az északi harcokról nem sokszor szólt a fáma korábban. Ezen kíván változtatni a Snowblind Studios legújabb játékával, ami egy kooperatív módra koncentráló akció-RPG lesz. A csapatnak rengeteg tapasztalata van a műfajban, hisz ők készítették a DC Comics hőseivel felvértezett Justice League Heroest és a konzolokon igen jól szereplő Baldur's Gate-mellékszálat, a Dark Alliance-t is. Ez a két univerzum szintén nagy odafigyelést igényel, de egyik részletessége sem mérhető A Gyűrűk Ura regénytrilógia Középföldéjéhez. Jól mutatja ezt a többi Lord of the Rings játék viszonylagos gyenge szereplése, hiszen egyedül a LOTR: Online tudott akkorát ütni, amekkorát egy ilyen alapanyagból gyúrt játéktól elvárna az ember. Éppen ezért hatalmas a Snowblindra terhelt felelősség, azt pedig már meg sem kell említeni, hogy jövőre a Diablo III is releváns vetélytárssá válhat (bár ez – a Blizzardot ismerve – inkább csak vágyálom, mint valós veszély).

## EGY GYŰRŰ MIND FELETT…

Magáról a játékról viszonylag keveset tudunk még, és ennek oka a nagyjából egy évvel későbbre kitűzött megjelenés. Ahhoz viszont, hogy körvonalazhassuk, miről is van szó, már elegendő információ áll rendelkezésünkre.
A War in the Noth a Warnerrel a háta mögött meglehetősen szerencsés helyzetben van, ugyanis a könyvek támogatása mellett a zseniális filmekre is támaszkodhat, igaz, helyszínei nem kizárólag az ott látott területeket foglalják magukba. Nagyon sok, korábban még be nem járt régiót látogathatunk meg, és a filmekből már ismerős karakterek mellett rengeteg új szereplő is utunkba kerül. A történet a filmekkel párhuzamosan zajlik, és akárcsak a legtöbb szerepjátékban, itt is karaktergenerálással veszi kezdetét. Három faj közül választhatunk (tünde, törp és ember), akik ugyanazt a három kasztot ölthetik magukra. A mágus most is szerepel, ami a regények világához mérve felér egy nemi erőszakkal (hisz Középföldén csak nagyon kevesen ismerik a varázslás titkait, és ezek csak elvétve törpök), de a lopakodó asszasszin kaszt és az utolsó, harcos szerep talán segít lenyelnünk a békát. A játék folyamán sosem leszünk egyedül, két társ minden kalandra elkísér majd. Noha lesz egyjátékos mód is, ahol a többieket az igen fejlettnek ígért AI irányítja, a War in the North lényege a kooperatív játék, a fejlesztők szerint ugyanis rá leszünk kényszerülve, hogy összedolgozzunk. Ebben segítenek majd a fajok és kasztok speciális tulajdonságai. A törpök például könnyebben akadnak rejtett kincsek nyomára, míg a mágus segítségével ideiglenes pajzsot vonhatunk csapatunk köré. Szerencsére a kooperatív játék elég sok módon megoldható lesz, konzolon például már biztos a split-screen támogatás, PC-n pedig rebesgetik a LAN-t.

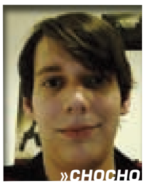
## ÉSZAKI SZÉL

A harcon felül persze a szerepjáték-elemeknek is jut hely. Kalandjaink során saját képünkre formálhatjuk hősünket, hisz nagyon sokféle felszerelés és rejtett kincs lapul a pályákon. Lesznek beszélgetések és mellékszereplők is, a dialógusablak pedig a Mass Effectből ismerős, körkörös formában kerül tálalásra. Sajnos a morális döntésekkel befolyásolt történetet el lehet felejteni, mi több, teljesen lineáris lesz az egész játék. Arról, hogy milyen hosszúra tervezik a War in the North-ot, még nem szól a fáma, így képtelenség előre megtippelni az újrajátszhatósági faktort, de az összehangolt taktikára épített játékdesign talán önmagában is elég változatos játékélményt nyújthat majd. Persze nem csak a játékidő vész a jövő homályába, hanem nagyjából minden más is. Azt tudjuk, hogy PC mellett a játék Xbox 360-ra és Playstation 3-ra is meg fog jelenni, mint ahogy az is közismert, hogy a csapat elsősorban konzolos körökben vívta ki a szakma elismerését. Az viszont, hogy mit kezdenek a számítógépben rejlő lehetőségekkel, egyelőre rejtély. A játék látványvilága is érdekes, ugyanis a fejlesztők eddig a felülnézetes, taktikai kamerát preferálták, most viszont átváltanak TPS nézetbe. Reméljük, hogy a Dragon Age-hez hasonlóan itt is állíthatunk majd nézetet, mert a kooperatív kalandnak jobban fekszik, ha látjuk, mi történik az előttünk elterülő folyosón. Ha már szóba jött a BioWare remeke, újabb párhuzam, hogy a War in the North M-es besorolást kapott. Ez azt jelenti, hogy elég véres lesz, sőt, a karaktereknek lesznek kivégző mozdulatai is. Ezek közül csak egyet mutattak meg, nevezetesen mikor a hős egy nagyobb szörny hátára mászik és belemártja a kardját, de az orkok fejleszakítása is elég meggyőző ahhoz, hogy értsünk a szóból. Spriccelő vér, repkedő végtagok és halál… Igaz, a játékosok fel tudják majd éleszteni egymást, így a játék csak a teljes parti pusztulásával ér véget. Jól hangzik, valóban. Kár, hogy a megjelenésig még minimum egy év hátravan. Talán az E3-on még kiderül ez-az…«

| | |
|---|---|
| MŰFAJ» | »AKCIÓ |
| MEGJELENÉS» | »2011 |
| KÉSZÜLTSÉG» | »40% |

www.pcguru.hu/1895

»A War in the North ígéretes játék, ami műfaját tekintve nagyon illik A Gyűrűk Ura világához. Kár, hogy már láttunk karón varjút…

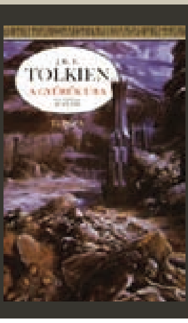


»CHOCHO

**PRO**
»Kooperatív játékélmény Középfölde eddig hanyagolt tájain

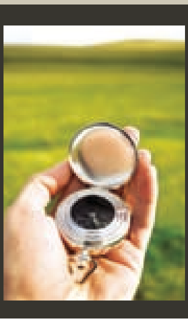
**KONTRA**
»Lineáris játékmenet és kevés konkrétum

# »KÉSZÜLJ FEL A WAR IN THE NORTH-RA«




Olvasd el (remélhetőleg újra) A Gyűrűk Ura minden eddig megjelent történetét, a Hobbittól (vagy Babótól, kinek hogy tetszik) kezdve az alaptrilógián keresztül egész a Szilmarilokig. Ezzel nagyjából el is leszel 2011-ig.

Nézd meg újra és újra a Peter Jackson-féle mozifilmeket, minél nagyobb felbontásban. Rendben, a második részből kihagyhatod Zöldlomb Legolas gördeszkás jelenetét, viszont minden egyéb fennmaradó rész kötelező!



Vegyél egy iránytűt! A Lord of the Rings: War in the North biztosan nem véletlenül kapta ezt a címet, így minden bizonnyal elengedhetetlenül fontos lesz az, hogy minden pillanatban pontosan tudd, merre is van észak.

»A kép legviccesebb jellegzetessége, hogy a törpnek van a legelfogadhatóbb arca…

»Reméljük, hogy ezen a lányon azért faragnak még majd a fejlesztők...

»Pókok környékén lámpát gyújtani, na ez a varázsló sincs teljesen észnél

»A tünde mágusok jellegzetessége az őket beragyogó dicsfény – picit talán magamutogató népség ez

»fejlesztő: United Front Games »kiadó: Activision »web: truecrime.com

# TRUE CRIME

## Nagy zűr kis Kínában

**A True Crime harmadik része szakít az unalomig ismert amerikai miliővel: ezúttal Hongkongba megyünk, és egy kőkemény helyi zsarut irányíthatunk. Aki John Woo filmjeinek hangulatára számít, az jó helyen kapiskál...**

írta» BADSECTOR

Bevallom őszintén, amikor a „True Crime" címet meghallom, nem kapom fel a fejemet és gondolok vissza nosztalgikus hangulatban a tv képernyője, illetve a számítógép előtt eltöltött sok-sok izgalommal teli órára. Valljuk be őszintén és férfiasan: a True Crime első része konzolon az átlagosnál csak valamivel jobb GTA-klónként vonult be a játéktörténelembe, a PC-s verzió pedig az átlagot sem ugrotta meg. No és a második rész? Nos, arról szerintem az Activision legszívesebben elfelejtkezne, és a megjelenésére vonatkozó mindenféle információt elzárna egy titkos aktába, illetve – ha erre a vállalat képes lenne – még az emberek agyából is kitörölné a játékot, annyira szánalmasan rosszra sikerült. Ilyen előzmények után igencsak merész lépés egy újabb részt bevállalni, ám az Activison úgy döntött, hogy felkéri a United Front Gamest, hogy végre elkészítsék az „igazi" (hehe) True Crime-ot.

### HIGGY NEKI, HISZ ZSARU!

A játék főszereplője Wei Shen, egy fiatal hongkongi zsaru, aki a helyi Triadok közé beépülve próbálja egy sötét ügy szálait kibogozni. Hősünk ezért kénytelen e bűnbandák alvilági akcióiban is részt venni, azért, hogy hiteles rosszfiú legyen a többiek szemében. Persze a sok bűnözés közepette az igazi célunk az, hogy végül lebuktassuk őket, így aztán felmentést kapunk piszkos tetteink következményei alól. Ez idáig mind rendben lenne, azonban Shen hamarosan rendőrségi korrupció nyomaira bukkan, így helyzete egyre kilátástalanabbá válik. Akinek ismerős a sztori, csak nem tudja, konkrétan honnan, annak most megsúgom: a készítők bevallottan a Szigorúan piszkos ügyek trilógia, illetve az amerikai változat (A tégla) történetét vették alapul a játék meséjének kiagyalásához. A készítők emellett mindent megtettek, hogy a John Woo filmek hangulatát visszaadják: főhősünk épp olyan akrobatikus, kemény zsaru, mint Chow Yun-Fat, a Woo-filmek leghíresebb sztárja. A szereplők

## »KART UTÁN GTA-KLÓN?

### A UNITED FRONT GAMES ÉLETE A TRUE CRIME ELŐTT

Aki nem hallotta még a United Front Games nevét, annak nem kell magát mélységesen elszégyellnie, mivel egy relatíve ismeretlen csapatról van szó. A Vancouverben munkálkodó fejlesztők eddig egyetlen játékot tettek le az asztalra, és az is csak most jelent meg: a PlayStation 3-on nagy sikert aratott ModNation Racerst. A teljesen más hangvételű – inkább fiatalabbaknak szóló – autóverseny jelenleg a maga kategóriájának egyik legjobbja, szóval csak remélhetjük, hogy a True Crime is ütni fog.«

rövid, pattogós dialógusokban beszélgetnek majd egymással, illetve inkább először lőnek, és csak utána kérdeznek – akkor is csak azt, hogy áldozatuk fejbe vagy szívbe kéri-e a következőt?

### KEMÉNY AZ ÖKLÖM, ÉS A PISZTOLYOM MINDIG CÉLBA TALÁL

Ahogy egy hongkongi szuperzsarutól el lehet várni, Wei Shen igazi őstehetség, már ami a lőfegyverekkel való gyilkolást, a közelharcot, illetve a sportos és életveszélyes vezetést illeti. A lövöldözés némileg a 2006-os Strangleholdra (illetve a Max Payne-ekre) emlékeztet, viszont a kulcsszó itt a realizmus, tehát nem fogjuk a levegőben hátraszaltózva egyszerre három gengszter jobb szemét kilőni. Az akció némileg taktikusabb is lesz: a GTA-hoz hasonlóan fedezékbe vonulhatunk, és onnan próbálhatjuk telibe trafálni a bőrünkre vadászó rosszarcúakat. Természetesen tengernyi fegyvert használhatunk majd, és a fejlesztők letették a kiscserkész nagyesküt, hogy mind a kisebb pisztolyok, mind a nagyobb mordályok nagyjából úgy viselkednek majd, mint a valóságban, tehát nem fogunk hatszáz méterről senkit fejbe lőni egy ócska kis stukkerrel, viszont a dupla csöves puskával közvetlen közelről brutálisan el tudunk intézni bárkit azonnal.

»A John Woo filmek hangulatát, Bruce Lee-t is megszégyenítő kung fut, és magát az élő-lélegző Hongkongot ígéri a True Crime – reméljük, nem kell majd csalódnunk a hangzatos ígéretekben«

Azonban az igazi érdekesség a játékban nem is a szokásos tűzpárbaj, hanem a közelharc, ezen a téren ugyanis a legtöbb GTA-klón nem túl erős. Shen viszont igazi kung fu-bajnok, és képességeit alaposan kamatoztathatjuk is majd. Amit Bruce Lee-től láttál, azt majd nagyjából itt is végrehajthatod: pörgőrúgásokkal, tigrisugrásokkal és még sok egyéb keleti specialitással verhetjük véres péppé ellenfeleinket. A készítők összetett kombórendszert ígérnek, amelynek segítségével, ha alaposan kitanultuk, igazi akrobatikus mozdulatsorokat varázsolhatunk majd a képernyőre. Shen kung fu-képességei mellett még környezetünket is kihasználhatjuk. Ha például egy vendéglőben verekszünk, és a közelben hever egy hentesbárd, akkor nem érdemes teketóriázni: egy gyors mozdulattal kapjuk fel és hajítsuk bele az ellenfél mellkasába – a hatás garantált. A fejlesztők egyébként nem véletlenül említették ezt a példát az újságíróknak: szerintük ugyanis a hentesbárdok a hongkongi triádok kedvenc fegyverei.

### VÉDD AZ ÉLETED!

Persze nemcsak mi fogunk alaposan elkalapálni mindenkit, hanem hősünket is ütik majd, mint a répát. Védekezésül a készítők nagyjából ugyanazt a rendszert dolgozták ki, mint amit a Batman: Arkham Asylumban láttunk. A megfelelő pillanatban egy szimbólum jelenik meg az ellenség feje felett, és azt lenyomva egyrészt kivédjük az ütést, másrészt le is nyomunk egy sallert a sárgának, mint ahogy azt a jó öreg bőregér tette az Eidos játékában. Ötletlopás? Nos, a játék egyik producere, Van der Mescht elismerte, hogy lényegében ugyanazt a megoldást alkalmazták ők is, viszont azzal védekezett, hogy már akkor kipattant fejükből az isteni szikra, amikor a Batman játék még meg sem jelent, illetve az igazi inspirációt a hongkongi akciófilmekből nyerték. „Olyan harcrendszert akartunk kidolgozni, amely egyszerre összetettebb, ugyanakkor keményebb is, mint amelyet a nyitott játékmenetű, GTA-jellegű játékokban már megszokhattunk" – mesélte büszkén Van Der Mescht. „Tömérdek támadó és védekező képességed lesz, kombók sorozatát tanulhatod meg, illetve amennyire csak lehet, a környezetet is belevontuk a bunyóba. Annyi mindent megtehetsz majd a játékban, hogy szinte el sem tudnád most képzelni" – tette még hozzá a fejlesztő lelkesen.

### FUSS, SHEN, FUSS – CSAK AZ ARCODAT NE VESZÍTSD EL!

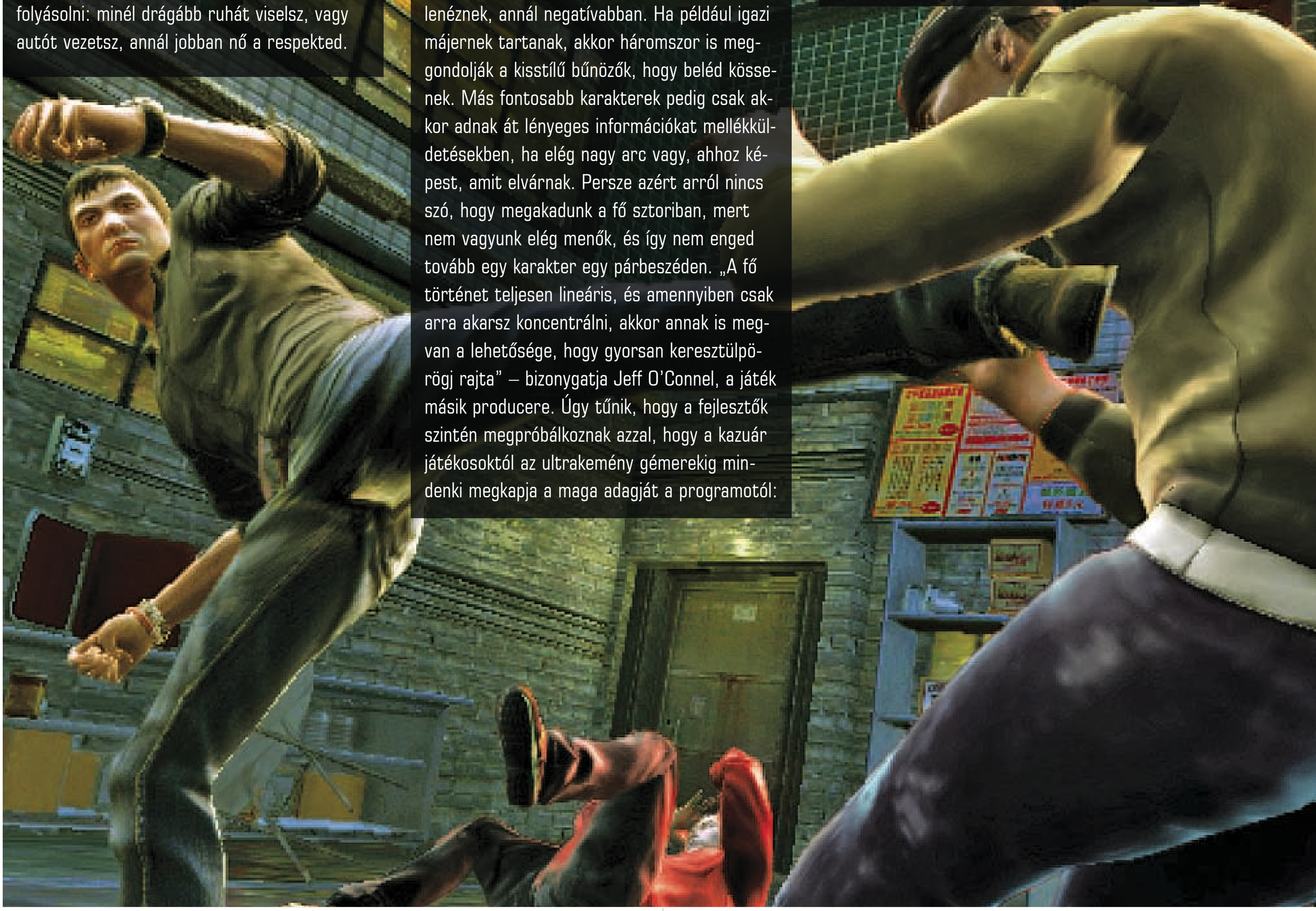
Persze előfordul, hogy olyan túlerővel kerülünk szembe, hogy nincs más megoldás, csak a nyakunkba szedni a lábunkat, és menekülni, amilyen gyorsan csak tudunk, vagy épp ellen-

kezőleg: nekünk kell lélekszakadva üldözni egy rosszfiút. A fejlesztők éppen ezért a játékot az Assassin's Creedekhez hasonló „szabad futásos" rendszerrel is nyakon öntötték. Amikor egy olyan tárgyhoz közelítesz rohanás közben, amelynél valamilyen akciót kell végrehajtani, akkor a megfelelő gombot lenyomva Wei egy akrobatikus ugrást hajt végre: átugrik egy asztalt, felfut a falra, vagy átsiklik egy szűk átjáró alatt. Láttunk már ilyet? Láttunk, persze, azonban az igazi újdonság az „arcozás" bevezetése, amely Kínában rendkívül fontos. Hogy miről is hadoválok itt? Nos, Kínában az „arc" kifejezés a szociális helyzetedet jelenti, amelyet a rongyrázáson keresztül tudsz befolyásolni: minél drágább ruhát viselsz, vagy autót vezetsz, annál jobban nő a respekted.

A játék kontextusában azonban – mivel itt nem gazdasági szimulációról van szó – azzal tudod növelni az „arcolási szintedet", hogy elegáns szabadfutás-attrakciókat hajtasz végre, vagy a John Woo-filmekéhez hasonló fejlövéseket. Ez a jutalmazási rendszer fordítva is működik: ha például elszúrsz egy mozdulatot, és pofán vered magad, mert nekirohansz egy oszlopnak, vagy esetleg elzakózol, akkor a sok kicsi kínai gúnyosan körberöhög, és máris jó nagyot veszítettél az „arcodból". És hogy ennek mi a jelentősége (azon kívül persze, hogy senki sem szereti, ha sok-sok kínai kiröhögi)? Minél „nagyobb arcod van", annál pozitívabban viselkednek veled az emberek, és minél jobban lenéznek, annál negatívabban. Ha például igazi májernek tartanak, akkor háromszor is meggondolják a kisstílű bűnözők, hogy beléd kössenek. Más fontosabb karakterek pedig csak akkor adnak át lényeges információkat mellékküldetésekben, ha elég nagy arc vagy, ahhoz képest, amit elvárnak. Persze azért arról nincs szó, hogy megakadunk a fő sztoriban, mert nem vagyunk elég menők, és így nem enged tovább egy karakter egy párbeszéden. „A fő történet teljesen lineáris, és amennyiben csak arra akarsz koncentrálni, akkor annak is megvan a lehetősége, hogy gyorsan keresztülpörögj rajta" – bizonygatja Jeff O'Connel, a játék másik producere. Úgy tűnik, hogy a fejlesztők szintén megpróbálkoznak azzal, hogy a kazuár játékosoktól az ultrakemény gémerekig mindenki megkapja a maga adagját a programotól: ha csak a fővonal érdekel, akkor nem ütközöl falakba, de ha minden apró részlet kell a játékból, akkor keményen meg kell küzdened érte.

## NEED FOR SOME BURNOUT SPEED

Az „arcozás rendszer" bevezetésén túl is vannak olyan játékelemek, amelyek révén a fejlesztők el akarnak távolodni a Grand Theft Auto IV-től. Az autóvezetésnél például reális szimuláció helyett arkád autóvezetéssel találkozunk majd, éppen ezért a fejlesztők jó pár embert felvettek a régi Need for Speedek fejlesztő gárdájából is. Az NfS mellett a Burnout sorozat lesz a másik inspiráció, tehát igazi



»Ejnye, máskor nézz jobban a lábad elé...

»Önnek egy új üzenete érkezik. Készüljön a fogadásra

## »AZ IGAZI TRUE CRIME«

Angol anyanyelvűek közül is csak kevesen tudják, hogy a „true crime" egy olyan krimi témájú dokumentumregény, amiben az író valódi bűnügyekkel és azok részleteivel foglalkozik. A „bűn" általában gyilkosság, de az írók időnként más eseményeket is feldolgoznak. A regények egy részét teljesen tényszerűen, újságírói stílusban írják meg, másokban sok a spekuláció.«

fejvesztett száguldozásban vehetünk részt, és nem kell állandóan azon óvatoskodnunk, hogy jaj, csak nehogy nekimenjek ennek az oszlopnak vagy annak a rendőrautónak, mert tönkremegy a kocsim, vagy lekapcsol a yard. Őrültködés viszont lesz dögivel, látványos attrakciókat hajthatunk majd végre – akár a hongkongi forgalom kellős közepén is. Ezekbe például beletartoznak az olyan akciófilmekből merített kaszkadőrmutatványok is, amelyek során például egy motorról egyensúlyozva téped fel a melletted száguldozó autó ajtaját, és az ordibáló kínai sofőrt kirángatva tudod elcsaklizni tőle a verdáját. A motorbicikli kidolgozásán egyébként sokat bíbelődtek a fejlesztők, lévén ez az egyik legjellemzőbb jármű Hongkongban, másrészt sokkal gyorsabban és könnyebben is tudunk vele közlekedni abban a sűrű forgalomban, ami a kínai nagyvárosra jellemző. Ez a nagy „árkádosdi" egyébként azt is jelenti, hogy kevésbé veszi majd szigorúan a játék a koccanások, vagy akár karambolok eredményeit is: nem kell azért rögtön verdát váltani, mert belecsókoltunk egy másik autóba.

## HONGKONGOT LÁTNI ÉS MEGHALNI

No de nem írtunk még a játék egyik legfontosabb tulajdonságáról, amelytől minden GTA-rajongó előre láthatólag izgalomba jön: Hongkong városának ábrázolásáról. Ha hihetünk a fejlesztőknek, a True Crime-béli Hongkong legalább annyira áll-leejtően részletes lesz, mint amit a GTA IV-ben tapasztalhattunk. A kínai feliratú neonfényektől csillogó-villogó utcákon özönleni fog a sok kínai, a gazdag negyedekben szigorú arcú üzletasszonyok sietnek, öltönyös férfiak isszák a kávéjukat újságot olvasva, a rázósabb, lepukkant sikátorokban pedig szakadt és rongyos sihederek cigarettáznak lámpaoszlopoknak dőlve, vagy pénzt kunyerálva, mások pedig bandákba tömörülve támadják a helyieket, vagy akár minket is. Mindenhol hihetetlen embermennyiség tömörül majd, ami teljesen valóságszerű, lévén Hongkong a világ egyik legzsúfoltabb nagyvárosa. Az embereken túl a járművektől is alig tudunk majd mozdulni bizonyos helyeken, és ha az utcán sétálunk, szinte tüdőnkben érezzük majd a sűrű, koszos, rákkeltő szmogot.
Túl sokat még nem írtunk a sztoriról és küldetésekről, de ennek leginkább az az oka, hogy az alapfelálláson kívül nem sokat lehet róla tudni. Egy viszont bizonyosnak tűnik: az eddigi C kategóriás, bugyuta történeteket elfelejthetjük – hál' istennek. Az is biztos, hogy a készítők nagy hangsúlyt fektetnek majd a mellékszereplőkre és a velük kapcsolatos eseményekre, sztorikra, anekdotákra. „Szerintem a mi játékunk egy kicsit olyan, mint egy Robert Altman-film" – nyilatkozta Van der Mescht az újságíróknak egy interjújában. „Rengeteg szereplő van, és mindenkinek megvan a saját története, amelyek össze is kapcsolódnak egymással. Számunkra ez jelenti az igazán nyitott világú játékot! Hiszen hiába is dolgozod ki a lehető legprofibb motort vagy akciórészeket, ha a világ nem él körülötted, akkor a karaktered is olyan, mintha halott lenne."

## GRAND THEFT AUTO – MADE IN CHINA?

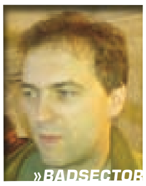
A készítők érthető módon nem nagyon kedvelik a Rockstar sikerjátékával, a Grand Theft Autóval való összehasonlításokat, de mivel a sok újságíró már szinte ostromolta őket ezzel a kérdéssel, természetesen válaszoltak rá. „Nem akarom kijelenteni sem azt, hogy jobb lesz, sem azt, hogy rosszabb" – vonja meg a vállát Van der Mescht. „Megteszünk mindent, ami tőlünk telik, azzal a tapasztalattal felvértezve, amelyet megszereztünk, és azokkal az emberekkel együttdolgozva, akiket más csapatoktól csábítottunk át. Egy biztos: olyan végeredményt teszünk majd le az asztalra, amelyre szerintem méltán lehetünk majd büszkék, és amivel kaszálni fogunk a boltokban." Hogy azért mégse legyen a játék GTA-klón, a készítők óriási hangsúlyt fektettek arra, hogy szándékosan másképpen dolgoztak ki bizonyos elemeket, mint a Rockstar klasszikusában (ami nem is feltétlenül baj, épp ideje egy kis frissítésnek). Éppen ezért sokkal nagyobb hangsúlyt fektettek a gyalogos részre és a közelharc-rendszerre, az autózás viszont épp emiatt inkább árkád jellegű. Emellett pedig a hongkongi milió is igen messze jár a GTA-féle amerikai nagyvárosoktól. Főhősünk egy „undercover" (a bűnözők körébe beépült) zsaru, így ebből a szempontból is különbözik majd a játék a GTA-tól. Ez persze mind szép és jó, csak az a nagy kérdés, hogy vajon az egész majd összeáll-e egy olyan játékká, amely nemcsak sokat ígér, de igazán le is ültet a monitor elé, és nem azon tépjük majd a hajunkat, hogy mennyire szaggat, milyen rossz az irányítás, nem hiteles a sztori, vagy tele van bugokkal. Az előjelek egyelőre jónak tűnnek, úgyhogy gyorsan abba is hagytam az ördög falra festését.«



| | |
|---|---|
| MŰFAJ» | »AKCIÓ |
| MEGJELENÉS» | »2010 |
| KÉSZÜLTSÉG» | »70% |

www.pcguru.hu/1853

» A True Crime a közepes és gyenge első két rész után tényleg ígéretesnek tűnik, reméljük, hogy a teljesen szabad játékmenet és az érdekesnek tűnő sztori mellé egy jó akciójátékot is kapunk.



»BADSECTOR

**PRO** »Hatalmas, élő lélegző város a la Assassin's Creed

**KONTRA** » Meglátjuk, hogy az akciórész mennyire lesz jól irányítható…

»fejlesztő: Day 1 Studios »kiadó: Warner Bros. »web: whatisfear.com

# Az Alma káros lehet az egészségre

**Egy kifejezetten jól sikerült első rész, néhány csúfosan leszerepelt letölthető tartalom és egy nem igazán emlékezetes második epizód után idén ősszel folytatódik a Monolith története: Alma Wade és fiai visszatérnek.**

írta» CHRIS

A történelem során számos érdekes játékcímmel találkoztunk már, de ez a trendi „3-asból E-t csinálunk, mert az úgy fiatalos" már kezd kicsit kínossá válni. Talán az első alkalommal, még a Driv3r után el kellett volna felejteni ezt az egészet. Nem tudjuk, milyen marketingpolitikát állítanak fel a cím mögé, mindenesetre mi maradunk a FEAR 3 elnevezésnél, reméljük, nem bánjátok. Na de csapjunk gyorsan a lovak közé, hiszen bejelentették a folytatást, mi pedig itt ülünk érdeklődve, információmorzsák után kutakodva fürkésszük az internetet, kérdezősködünk, hogy megtudjuk, miről is szól ez az egész, milyen újdonságokat rejt a harmadik rész. Az biztos, hogy idén ősszel újabb horrorjátékkal lesz gazdagabb a PC-s piac, s ha csak annyival egészítik ki az első részt, mint amennyit a harmadik kapcsán ígérnek, akkor bizony nehéz lesz elrontani a receptet.

## HOL IS TARTOTTUNK?

Kilenc hónappal járunk az első rész eseményei után, melyben Point Man szemszögéből ismerhettük meg a nem túl vidám végkifejlettel lezáruló történetet. A sztoriban Point Mant és csapatát (a F.E.A.R.-t) kérték fel, hogy kivizsgálják a Fairport városában található Armacham kutatóbázison zajló különös eseményeket, ahol egy csapat katonát telepatikus irányítás alá rendelt egy véreskezű parancsnok, Paxton Fettel. Azon kívül, hogy Paxton telepatikus és mindenféle egyéb teleizés képességekkel rendelkezett, nem vetette meg az emberhúst sem, de ez most nem annyira lényeges. A lényeg, hogy anyja egy Alma Wade nevű nő volt, akit az Armacham csoport szintén kezelésbe vett, hogy rajta keresztül megalkothassák a szuperkatonát. Ahogy az lenni szokott, a terv nem igazán úgy sikerült, ahogyan azt a rosszfiúk megálmodták, így csapatunkkal kénytelenek vagyunk rendet vágni a kuplerájban, aminek a végkimenetele az lesz, hogy Paxton Fettel fejébe golyót röpítünk, a város épületeinek átlagos magasságát pedig a földdel egy vonalban húzzuk meg. Hónapokkal később viszont jött a rossz hír, miszerint Alma pszichés ereje nemcsak túlélte a robbanást, de hatalma tovább nőtt. Na, ekkor kezdett minden rosszról nagyon rosszra fordulni. Alma minden vágya, hogy újra egyesítse a csa-

»Az M1-es a beszakadt aszfalt, az M3-as pedig a szórványos lövöldözés miatt van lezárva

»Csak arra kell figyelni, hogy ha bunyó van, akkor a piros aurás srác velünk legyen

ládját, nevezetesen Paxtont és minket, ugyanis időközben kiderült, hogy sajátos szuperképességünket (miszerint hihetetlen reflexeinknek köszönhetően képesek vagyunk kikerülni a lövedékeket is) neki köszönhetjük, tehát mi is az ő gyermeke, s ezzel együtt Paxton testvére vagyunk. Eközben persze az Armacham emberei sem Lúdas Matyi kalandjainak olvasásával töltik az időt, igyekeznek minden fellelhető bizonyítékot és nyomot eltüntetni, ami arra utalhat, hogy valójában ők a pusztító események láncolatának okozói. És ezzel el is érkezünk a harmadik részhez, amiben Paxton (akit az első rész végén fejbe lőttünk, s az utolsó Project Origin DLC-ben tér vissza) megkeres minket, hogy segítsünk megtalálni biológiai anyánkat, Almát, akinek már annyi rossz dolog van a rovásán, hogy egyszerűen pusztulnia kell. Alma Wade eközben harmadik (mármint reméljük, hogy csak harmadik) gyerekével várandós, s az előzetes sajtóanyagok alapján csak annyit tudunk, hogy „valami borzasztó” dolognak készül életet adni. Reméljük, hogy ez nem a FEAR 3 lesz.

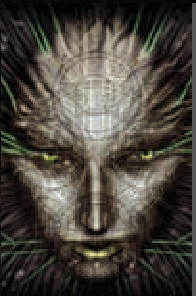
## KÉT SZEREPLŐ, TEHÁT KOOPERATÍV JÁTÉK?

A főszereplő tehát ezúttal is az első rész golyóhajlító, tér-idő manipuláló hőse, Point Man lesz, akinek szuper kis képessége eltörpül testvére, Paxton Fettel erejéhez képest. Paxton ugyanis képes tárgyakat mozgatni, hordókat és mindenféle kacatot hajigálni, aminek köszönhetően aztán jól kiegészíthetik egymást, s könnyedén utat törhetnek maguknak a kifogyhatatlannak tűnő Armacham katonák sorfalán. A két szereplő megléte egyenes út tehát a kooperatív játékmódhoz, ami jelentős szerepet kap a FEAR 3-ban. Igen ám, de a készítők elmondása szerint nem hagyományos értelemben vett kooperatív módra kell számítani, hanem úgynevezett „divergent”, azaz eltérő módszerre, amiben a játékosok eldönthetik, hogy barátságos módon támogatják egymás előrehaladását, vagy épp

» A Generative Scare Systemnek hála sosem futhatunk majd bele kétszer ugyanabba a helyzetbe. Reméljük, hogy lesz olyan jó a játék, hogy kipróbáljuk... «

megnehezítik azt. Hogy mit is értenek ez alatt a Day 1 Studios emberei? Alapvetően a kooperatív játékmódoknál a cél a tudatos összedolgozás, de mivel itt a két főszereplő nem igazán kedveli egymást (a Paxton homlokán tátongó lyuk jó példa erre), így a történetbe igyekeztek olyan választható eseményeket beépíteni, ahol a játékos eldöntheti, hogy segít-e testvérének, vagy hagyja, hogy magától oldja meg a problémáit. Mivel egymáshoz közeli, de általában nem közvetlenül ugyanazon az útvonalon halad a történet, a játék során dönthetünk arról, hogy megosztunk-e bizonyos információkat a másikkal, vagy egyszerűen csak hagyjuk, hogy magától jöjjön rá dolgokra a másik fél. Választhatunk, hogy kinyitunk-e bizonyos átjárókat a másiknak, vagy akár magára is hagyhatjuk őt, így aztán neki más utat kell keresnie a továbbjutáshoz. Paxton különleges képességeinek hála gyakran képes észrevenni

## »TOP 3 PC-S HORRORJÁTÉK«



### SYSTEM SHOCK 2

Bár a F.E.A.R. igazán félelmetes játék volt, közelébe se ért a System Shock 2 keltette rettegésnek. A játék alatt végig görcsbe állt a gyomrunk, leginkább a hanghatások miatt.

### DOOM 3

A sötétségből ránk rontó kövér zombik és mutáns disznókutyák igazán nagy hatással voltak ránk. A pokol kapuinak bezárása során legalább három kétoldali szívszélhűdést kaptunk.

### RESIDENT EVIL 5

A Resident Evil 5 esetében inkább a gusztustalanság által keltett borzadalom volt az, amitől megkedveltük a játékot. A tekergő fekete csápok láttán még most is kiráz minket a hideg.

titkos átjárókat, fegyvertárolókat, titkos helyszíneket is, így nemcsak abban lesz fontos szerepe, hogy megtaláljuk Almát, de segítségével sokkal jobb fegyverzettel láthatjuk el testvérünket, na és nem utolsósorban gyorsabban juthatunk el célunkhoz, hogy időben lemészároljuk a terhes anyukánkat. Erről pedig senki sem maradna le szívesen, nem igaz? Emellett élőhalott testvérünk telekinetikus módszereivel nemcsak tárgyakat, de ellenfeleit is képes felemelni a földről, akiket aztán Point Man nemes egyszerűséggel szitává lyuggathat, illetve ahogy említettük, különféle tárgyakat hajigálva utat nyithat magának és társának a továbbhaladás érdekében. Külön érdekesség, hogy Paxton bele is bújhat az Armacham-katonák bőrébe, akiket valószínűleg a régi telepatikus kapcsolatokat felelevenítve bír együttműködésre. Ennek köszönhetően aztán élő pajzsot alkotva mászkálhat fel-alá a golyózáporban, egészen addig, amíg kölcsönvett „gúnyája” le nem hullik róla, s egy seregnyi morcos szuperkatonával találja szembe magát. Az, hogy ez miként is fog pontosan működni a játékban, hogy lesznek-e más lehetőségek a kooperálásra, még nemcsak számunkra, de valószínűleg a készítők számára is rejtély, ugyanis semmilyen egyéb információt nem lehet kicsikarni belőlük ezzel kapcsolatban. Mindenesetre kizártnak tartjuk, hogy ismerősökkel játszva bárki is a fent említett „szemétkedő” módszerrel próbálna előrehaladni, így valószínűleg az Army of Two második részéhez hasonlóan vadidegenekkel együtt is működni fog a kooperatív játékmód. Kíváncsian várjuk az eredményt.

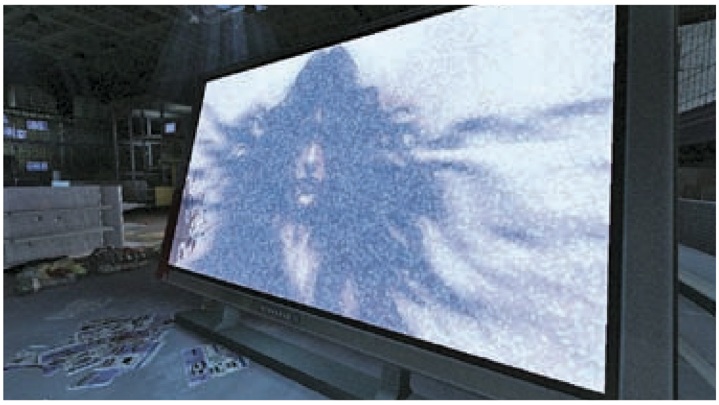
## SOSEM LESZ UGYANOLYAN

Mikor másodjára nézünk meg egy horrorfilmet, akkor már kizárólag a különleges effektusokra fókuszálunk. Szeretnénk jól megnézni magunknak, hogy min és mikor ijedtünk meg, vagy csak csöndben mosolyogva várjuk, hogy barátnőnk mekkorát fog sikítani a következő jeleneten. Játékok esetében is az első végigjátszás a legfontosabb, hiszen másodszorra már tudjuk, mikor rontanak ránk a sötétből, merre kell lőni, és így lesz a horror-akció játékból sima akció. A FEAR 3 során mindez változni látszik, hiszen egy beépített véletlengeneráló rendszernek köszönhetően sosem futunk bele kétszer ugyanabba a helyzetbe. Ellenfeleink, a különös szörnyek serege (akiket egyébként a DVD-mellékletünkre felkerült videóban is megfigyelhettek) és az Armacham-katonák mindig más ajtókon, más-más irányból özönlenek majd ránk, úgyhogy hiába is töltögetjük vissza a játékállást, ennek a rendszernek hála az ijedelem és a félelem garantált lesz. Reméljük, hogy az újrajátszásra való ingerenciánk meglesz hozzá, ami persze csak a kész termék végigjátszása után derül ki.

**Az első rész emlékeiből élünk majd, vagy képes megújulni a F.E.A.R?**

## FEDEZÉKBE!

FPS esetében nem sok értelmét látjuk, de úgy tűnik, hogy a FEAR 3 nemcsak divatos kooperatív móddal, trendi címmel és sajátos véletlenszörnygenerátorral igyekszik billentyűzetragadásra sarkallni minket, hanem egy Gears of War-szintű fedezékharc-rendszerrel is. A dolog lényege az, hogy egyetlen gomb lenyomásával azonnal fedezékbe vághatjuk főszereplőnket, ha pedig másodszorra is lenyomjuk azt, már vetődünk is át felette, hogy villámgyorsan oldalba kaphassuk ellenfeleinket. Nem állítjuk, hogy ilyet még sehol nem láttunk, de ez az a rész, amitől leginkább tartunk. Jól tudjuk, hogy FPS-nézetű játékok esetében ez a dolog vagy sosem működött ren-



»Kicsit furcsa ez a fegyver, mi minden kiférhet azon a csövön?

»A falfestés egy egészen újszerű módját is kipróbálhatjuk majd

»Térkép ugyan nincs, de mindig tudjuk majd, merre jártunk már...

desen, vagy teljességgel felesleges volt a jelenléte. Most is csak reménykedni tudunk abban, hogy ez utóbbi válik valóra, és nem lesz rá szükségünk – hacsak nem keményítenek be alaposan az ellenfeleink tűzerején. Főképp annak fényében érezzük ennek dolognak a hiábavalóságát, hogy PC-n egérrel és billentyűzettel egyszerűen csak úgy működhet, ha legalább hat vagy annál több ujjunk van egyetlen kezünkön.

## HANGZATOS NEVEK A FEJLESZTÉS KÖRÜL

A mesterséges intelligencia mindig is fontos szerepet kapott a FEAR-játékokban, amire soha egyetlen rossz szavunk nem lehetett. Reményeink szerint hasonlóan színvonalas programozásnak leszünk tanúi a harmadik részben is, ahol az ellenfelek tudatos gondolkodása, ahogyan kihasználták a fedezékek által nyújtott biztonságot, valamint igyekeztek katonák módjára viselkedni, példaértékű lesz. Sajnálatos módon a harmadik részt már egy teljesen új csapat, a Day 1 Studios készíti, és a Monolith csak tanácsadóként vesz részt a fejlesztésben. Bár a Monolith jelenléte megnyugtató, bízunk benne, hogy az új csapat is ért ahhoz, amit csinálnak. Ezenkívül két kiváló ember is segíti a csapat munkáját, akik közül az egyik John Carpenter író/rendező, akinek olyan filmek fűződnek a nevéhez, mint a Halloween sorozat, vagy az 1982-es A dolog című nagyszerű mozi. Carpenter elméletileg az átvezető jelenetek koreografálásában vesz részt, amiből reméljük, hogy rengeteget láthatunk majd (mert így ha a játék nem is lesz az igazi, legalább a filmeken jól szórakozhatunk). A történet megalkotásához Steve Niles nyújt segítő jobbost, akinek több remek mininovellát és regényt köszönhetünk, többek közt ő írta a Sötétség 30 napja című könyvet, amiből 2007-ben egy egész jó kis film is készült.

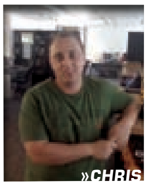
## MI MÁR ELŐRE FÉLÜNK

No nem azért, mert szeretnünk mindent a földbe tiporni még a megjelenés előtt, de a horrorfilmek esetében azt vettük észre, hogy minél nagyobb volt a cím mellett szereplő szám, annál rosszabb volt a szóban forgó film (vegyük csak a Hellraiser című sorozatot). Reméljük, hogy a játékok esetében az előítéletünk alaptalan, de a FEAR második része elég rossz példa volt ahhoz, hogy kényelmesen hátradőlve várjuk a folytatást. Aggódunk a harmadik rész kapcsán, mindenesetre az elmondottak alapján erre egyáltalán nincs okunk (bár azért a gyanús, hogy a trailerekben eddig több az élő szereplőkkel felvett jelenet, mint ami a játékot magát mutatja. A véletlenszerű események, Alma jelenléte és a kooperatív játékmód önmagában elégnek kéne lennie a sikerhez, úgyhogy reméljük, hogy ezúttal a közepesnél kicsit jobban magával ragad minket a félelem.«

| | |
|---|---|
| MŰFAJ» | »FPS |
| MEGJELENÉS» | »2010. ŐSZ |
| KÉSZÜLTSÉG» | »75% |

www.pcguru.hu/1661

»Lehet, hogy végre ez a rész lesz az, amelyik visszaadja hitünket? Ha sikerül a cikkben szereplő dolgokat valóra váltani, még az is lehet, hogy elfelejtjük az előző rész által okozott sérelmeinket.



»CHRIS

**PRO** »Alma visszatér, ráadásul újra terhes. Az új kooperatív mód és a véletlen tudatos generálása jól hangzik.

**KONTRA** »Sajnos nem a Monolith készíti, ráadásul eddig nem sokat tudunk róla. Pedig a megjelenés nincs is olyan messze...

»F.E.A.R. 3«

»fejlesztő: Ubisoft Montreal »kiadó: Ubisoft »web: www.princeofpersiagame.com

## Régi homokot fúj a friss szél

**A Ubisoft egy közepesen sikeres kitérőt (Prince of Persia 2008) követően járatlan utat cserélt jártra, és a már lezárt Sands of Time trilógia hercegét reaktiválta, hogy a legújabb PoP-játékban egy eddig el nem mesélt történetet játszhassunk végig…**

írta» BATE

## »EZIO ITT VAN«

Ahogy a 2008-as Prince of Persiában, úgy most is lehetőségünk van rá, hogy megnyissunk egy extra kosztümöt a játékban. Akárcsak a legutóbbi PoP epizódban, most is az Assassin's Creed egyik hősét hívhatjuk be a programba. A Uplay rendszer segítségével szerezhetjük meg az AC2 hősének, Eziónak a kosztümjét. Ehhez nem kell mást tenni, mint játszani a játékkal, gyűjteni a különböző feladatokért járó Uplay pontokat, amit aztán (más extrák mellett) felhasználhatunk a Uplay store-ban arra, hogy példának okáért megvegyük az új skint a főhősünknek.

»Kicsit megfagyott a hangulat, nem igaz, srácok?

»Ezek a csontvázlegények sem olyan kemények már, mint régen

A 2008-as Prince of Persia után kicsit faramuci helyzetbe került a Ubisoft, hiszen a minden szinten (grafika, főhős, történet) megreformált játék nem nagyon váltotta be a hozzá fűzött reményeket. Habár a kritikai megítélés nem volt rossz (mi például nagyon szerettük), a játékosok nem igazán vették jó néven, hogy egy teljesen új herceggel kellett kalandozniuk, méghozzá egy erősen platformorientált, minimális küzdelemmel tűzdelt programban. A csupán egyetlen DLC-t megért 2008-as verzió – a korábbi tervek ellenére – nem is kapott folytatást, a Ubisoft inkább úgy döntött, hogy ismét harcba küldi az egyszer már nyugalmazott herceget a Sands of Time trilógiából. Habár hosszan lehetne lamentálni azon, hogy ennek a döntésnek mennyi köze volt a szintén mostanában a mozikba kerülő (az említett szérián alapuló) PoP filmhez, de a marketingstratégiák elemzése helyett inkább a konkrét játékra koncentrálunk, megvizsgálva, hogy miképp sikerült visszatérni az öt éve lezárt vonalhoz…

### ISMERETLEN ISMERŐS

Mindenképpen a pozitívumok listáját erősíti, hogy a Ubisoft Montreal szakemberei nem egy izzadságszagú folytatást erőltettek a sokat megélt hercegre, hanem a Sands of Time trilógia vakfoltjait kihasználva bővítették tetralógiává a szériát. Időrendben a Sands of Time és a Warrior Within között járunk, hősünk még mindig egy idealista hercegecske, aki éppen bátyját, Malikot látogatná meg birodalmában, ám a testvér palotáját idegen seregek ostromolják, s a némi küzdelmet követő újraegyesülés alkalmával a testvérpár egy veszélyes megoldást választ a vesztesnek tűnő csata megfordítására. Ősi, kontrollálhatatlan erők szabadulnak el, s végül újfent hősünkre hárul a feladat, hogy gátat vessen a pusztulásnak és bátyja hatalomvágyának. A sztori ugyan nem fog díjakat nyerni, de minden esetlensége ellenére jól illeszkedik a már meglévő történetek közé (hiszen a korábbi részek sem ezzel villogtak), így az első akadályt megfelelően vették a fejlesztők. Persze itt azért hozzá kell tenni, hogy ez volt a könnyebbik rész, hiszen a munka keményebbik részét nyilvánvalóan az jelenthette, hogy miképp készítsenek úgy folytatást, hogy a játékmenet ne változzon radikálisan, de mégse csak egy újabb rókabőrt kapjunk a korábbi trilógia mintájára. Habár a Ubisoft régi motoros az ügyes folytatások területén, a legújabb Prince of Persia esetében azért bőven jutott az idő homokjából a fogaskerekek közé.

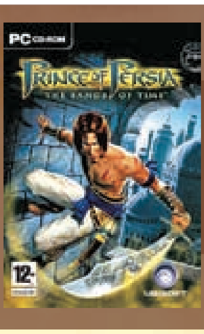
> »A játékkal szinte egy időben érkezett meg a mozikba a Prince of Persia mozi, amelynek kritikai visszhangja elég gyalázatos. Szerintünk sem lett túl jó alkotás…«

### ISMERŐS RECEPT, ÚJ HOZZÁVALÓKKAL

Bár nem vagyunk maradéktalanul elégedettek a játékkal, azért egyértelműen elismerés jár, hogy a lényegi elemeket – úgymint harcrendszer és platformrészek – sikerült bővítenie a Ubisoft Montreal derék mesterembereinek. Ugyan a cikk képei elég beszédesek, de azért illik megjegyezni, hogy a grafika bőven hozza a 2010-ben elvárt színvonalat, és külön ki kell emelni az átvezető jelenetek minőségét, ugyanis az arcmimikák terén – legalábbis hercegünk esetében – valami egészen elképesztőt alkottak a grafikusok. A nyitó videó egyes jeleneteit szó szerint tátott szájjal bámultuk végig Chrisszel. De nemcsak a renderelt jelenetek vannak rendben, az egész játékot nem érheti panasz a külcsín okán. Hiába játszódik az egész cselekmény egyetlen palotában, a helyszínek az ismétlődő elemek ellenére sem mutatják monotonitás jeleit, és a karakteranimációkra sem lehet egy panaszos szavunk sem. Perzsia hercege tehát kifejezetten csinos (akarom mondani, jóképű), majd kicsattan, és ahogy a látvány, úgy a háttérzene is kiváló, keleti dallamok csendülnek fel utunk során, helyenként dinamikusan igazodva a cselekményhez, így a harcok során értelemszerűen azonnal pattogósabbá válik a muzsika. Hangok terén egyetlen dolog zavart, méghozzá az elég sűrűn felcsendülő, semmibe szóló hercegi monológ – számomra kicsit irritáló volt a srác orgánuma, de persze nem annyira vészes a dolog, hogy további karaktereket pazaroljunk rá, maradjunk annyiban: ízlés kérdése.

## HERCEGI IDŐVONAL

**A Sands of Time sorozat az új résszel tetralógiává bővült, azonban a The Forgotten Sands valójában nem a negyedik rész, hanem a második. Lássuk pontosan, hogy miképp is zajlottak az események időrendben…**




A herceg először kerül kapcsolatba az idő homokjával. Egy tőr segítségével képes visszaforgatni az időt, ami az ellene induló Zarvan vezír és a palotájukat ellepő homokszörnyek elleni küzdelemben válik hasznára. Akrobatika, látványos harc, és természetesen itt van a csinos Farah, akinek – ki gondolná? – meg kell hódítani a szívét.

A legújabb rész, ahol hősünk épp csak a bátyját, Malikot szeretné meglátogatni birodalmában, amit éppen ellenséges erők ostromolnak. A védelem érdekében egy ősi erőt hívnak életre, ám elszabadul egy démon, a palota lakói homokszobrokká változnak, és hősünknek nemcsak a gonosz erőkkel, de saját bátyjával is meg kell küzdenie.

## KELL EGY KIS MÁGIA

**A játék folyamán négy különböző varázslatot lesz lehetőségünk megidézni és fejleszteni. A négy mágia alapköve a négy elem: tűz, víz, levegő és föld. Lássuk, melyik milyen módon vehető igénybe a játékban:**

**Föld:** Ha ezt a varázslatot használjuk, akkor a herceg teste körül megjelenik egy kőpajzs, amely automatikusan sebez minden ellenfelet, aki a közelünkbe merészkedik.

**Tűz:** Ha ezt a varázslatot idézzük meg, akkor a herceg körül megjelenik egy tűzkör, amely képes átterjedni az ellenfeleinkre, folyamatosan sebezve őket.

**Levegő:** A leglátványosabb varázslat: forgószél csap fel hősünk körül, a földre hajítva a csontvázakat. Sebez, és segítségével még a földön végezhetünk ellenfeleinkkel.

**Víz:** Valójában jég, ami halálos jégtüskéket emel ki a földből minden egyes kardcsapásunkkor egy jókora csíkban. Véleményünk szerint a játék leghatásosabb varázslata.

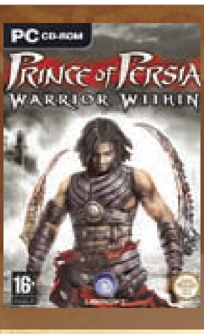
A tálalás tehát ötös, és a beltartalomnak is vannak kiemelendő részei, ugyanis a játék jelentős hányadát (mintegy 60%-át) kitevő platform részt is sikerült egy egészen új szintre emelni. A legtöbb kritika azért érte a 2008-as PoP-ot, mert a programmal töltött órák alatt rengetegen ráuntak az egy kaptafára történő ugrabugrálásra. A Forgotten Sandsben a fejlesztők mindezt úgy orvosolták, hogy a játékban előrehaladva (egy Dzsinnek köszönhetően) folyamatosan új képességekkel gazdagodunk. Nem sokkal a játékot mozgató konfliktus kirobbanását követően megkapjuk az idő-visszapörgetés képességét, minek köszönhetően villámgyorsan javíthatjuk az ilyen-olyan halállal végződő bakikat, és később már meg is tudjuk állítani az időt, s habár a csapdák és az ellenfelek nem állnak meg ettől, de a víz igen, így az egybefüggő – megfagyott – vízfalakon keresztül- és fel tudunk futni, az alahulló vízoszlopokon fel tudunk mászni, illetve a falból kitörő forrásokban meg tudunk kapaszkodni, és tovább tudunk onnan lendülni. A harmadik speciális mozgásunk az „ágyúgolyó" effektus lesz, aminek segítségével neki tudunk rombolni az ellenfeleknek, nem mellesleg pedig átugorhatatlan szakadékokon juthatunk át ennek segítségével. Idővel meg tudunk majd idézni már régen elporlott

## Az új PoP még mindig szórakoztató, de a fénye megkopott

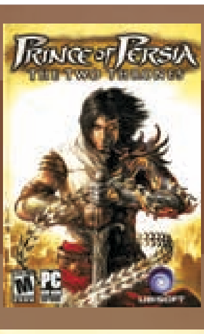
palotarészleteket is (oszlopok, kiszögellések, zászlórudak), sőt, közlekedhetünk majd a levegőben repkedő madarakon ugrálva is. Mivel ezeket a képességeket nem egyszerre kapjuk meg, mindig lesz valami újdonság az akrobatikus mozgások közepette, és az egyes metódusokat kombinálták is az alkotók, így sosem lesz az, hogy már rutinból tudunk ugrálni az egyik platformról a másikra, mert mindig lesz egy új probléma, amit ügyességgel és megfelelő reflexekkel kell áthidalni. Főleg a játék vége felé lesznek amúgy egészen elborult részek, ahol a másodperc törtrésze alatt kell majd reagálni, különben a hercegünk könnyen a halált jelentő mélybe hullhat. A vízzel telezsúfolt platformrészek, ahol tényleg nem lehet hibázni, és precízen kell egyik pillanatról a másikra fagyasztani, majd ismét útjára engedni a folyamot, néha már frusztráló is lehet, de persze megoldhatatlan feladat nincs, ügyesség a lelke mindennek – ha sokadszorra is fennakadtok egy feladaton, akkor érdemes kicsit pihentetni a programot, 15-20 perc szünet után már biztos, hogy gond nélkül veszitek majd az akadályt. Ugyanez igaz a csapdákra is, amelyek a játék előrehaladtával egyre nagyobb számban állják majd utatokat. Itt a türelem és a precíz időzítés a lényeg, „izomból", kutyafuttában csak a legszerencsésebbek képesek halál nélkül abszolválni egy hat csapdából álló, vízfagyasztással és platformidézgetéssel megszórt kombinációt. Ezenfelül érdemes még megemlékezni a logikai játékokról is, amelyek kicsit a Tomb Raider szériát idézik, de szerencsére ezt nem vitték túlzásba a fejlesztők, sőt, néha kifejezetten jó egy kicsit megpihenni, hogy a sok ugrálás után ne csak a reflexek, de az agytekervények is dolgozzanak. Nem kell persze durva feladatokra számítani, mindegyik megoldható egy kis józan paraszti ésszel, megfigyeléssel és egyszerű próbálkozással…

### A FEJLŐDÉS A KULCS, DE…

Azonban nem csak a platformrész bővült, a harcrendszer is megkapta a maga ráncfelvarrását, méghozzá egy fejlődési rendszer képében. Hercegünk minden leölt ellenfél után tapasztalati pontot kap, majd ha megfelelő meny-




A széria legkomorabb része, ahol a főhős már nem egy szent cél érdekében küzd, hanem csupán az életét menti az idő homokjával való babrálás miatt életre kelő Dahaka nevű fenevaddal szemben. Az egész játék egy nagy versenyfutás, ahol a brutális harcok közepette el kell érnünk, hogy megváltoztathassuk a sorsunkat.




A sorozat záró epizódja egy kicsit visszavett a brutalitásból, és a legnagyobb újítás a játékban, hogy megjelenik a programban a herceg gonosz énje, a Dark Prince. Ő akkor bukkan fel, ha hősünket elkapja a harci düh. Habár a harcmodorban nem volt nagy változás, azért a hercegek cserélgetése vitt némi színt a játékba…

nyiségű XP gyűlik össze, akkor jön a szintlépés, és egy terjedelmes fejlődési fán (lásd még külön boxunkat) osztahtunk el egy-egy pontot. Növelhetjük az életerőnket, a kardunk erejét, hogy hány energiaslotunk legyen (ebből táplálkoznak a varázslatok és az idő-visszapörgetés), hogy mennyi ideig tudjuk megfagyasztani a vizet, turbózhatjuk a speckó képességeinket, illetve varázslatokkal bővíthetjük a harci repertoárunkat. A négy elemből (tűz, víz, föld, levegő) táplálkozó mágiák lényege, hogy bónusz sebzést visznek be az ellenfeleknek, és mindegyiket négy szinten át fejleszthetjük. A dolog szép és látványos, és valóban jóval erősebbek leszünk általuk a harcban, a gond csak az, hogy az egész harcrendszer borzasztóan egyszerű, és lényegében semmi kihívás nincs a küzdelmekben. Hercegünk kardozik, van egy kifejezetten erős csapása, tud rúgni, ugrálni, a levegőből támadni, és ezek kombinálásával igen szép mozdulatsorokat hozhatunk össze, ilyen-olyan kivégzésekkel tarkítva az egyes negatív elemek likvidálását. Hiába jön azonban ránk olykor 30-40 csontváz, ha felfejlesztjük a kardunkat, illetve kimaxolunk egy varázslatot, akkor lényegében minden harc letudható mindössze 2-3 perc alatt. A küzdelem annyira le lett egyszerűsítve, hogy egy idő után olyan gyorsan túljutottam az ellenfeleken, hogy eszembe sem jutott használni az elérhető mágiákat, olyan pedig szinte sosem fordult elő, hogy vissza kellett volna pörgetnem az időt, mert legyűrtek az ellenfelek. S még az sincs, hogy majd a főellenfelek megizzasztanak, egyrészt mert összesen ha négy „boss-fight"-szerű harc van az egész játékban, másrészt mindegyik egy kaptafára működik, így ha az első „nagyobb" ellenfelet legyőztük, akkor a többieket már rutinból fogjuk legyakni. A harcrendszer tehát kiegyensúlyozatlan, olyannyira, hogy a játék végső szakaszában már a hősömnél négyszer nagyobb ellenfeleket is húsz másodperc alatt küldtem vissza a homokba. Persze ez még nem a világ vége, hiszen nem feltétlenül vágytam rá, hogy folyamatosan vért izzadjak a harcok közepette, de az már kifejezetten zavart, hogy egy jó harminc-negyven perces ugrabugrálás után két perc alatt leirtottam minden ellenfelet, és aztán mehettem ismét a falak és oszlopok ölelésébe. Ami nem tetszik az új Prince of Persiával kapcsolatban, hogy a játékélmény szempontjából egyáltalán nincs egyensúlyban a platformrész és a harcrendszer. És itt most nem a „mennyiség" a lényeg, hanem a minőség, azaz a csarnokok megmászása, az ugrálás, mászás sokkalta nagyobb kihívás elé állított, mint a harc, ami semmi másból nem állt, csak a gyors gombnyomkodásból – sajnos az egész programról ordít, hogy feleannyit nem foglakoztak a harcrendszerrel, mint a platformrésszel. Mindezt tökéletesen példázza a játék fináléja, ahol egy valóban nehéz, már-már epikus platformrész után, egy kis pörgő akciót követően eljutunk a főellenfélig, ahol az elmúlt évek egyik legnevetségesebb csatája vár ránk (habár mindkettő konzolos példa, de a fejlesz-

»2010 a Prince of Persia éve, hiszen nemcsak új játék, egy mozifilm, de még Lego készletek is jelentek meg idén. A szettek természetesen a moziadaptációhoz készültek«

»Prince of Persia: The Forgotten Sands«

»Miért nem lehet a lépcsőt használni? Folyton csak az ugrálás, az ugrálás…

»Valahogy így nézhet ki a Vasember-páncél perzsiai változata…

**5% - Logika**

A Sands of Time játékok mindig is arról voltak híresek, hogy több játékelemből épültek fel. Nincs ez másképp a The Forgotten Sands esetében sem, és kis összeállításunkból láthatjátok, miképp oszlanak meg az egyes elemek a programon belül.

**15% - Csapda**

**60% - Platform**

**20% - Harc**

tőknek illett volna példát venni a God of War 3 vagy a Dante's Inferno főellenfeleiről, azok valóban epikus harcokat biztosítottak, nem eszetlen és villámgyorsan letudható vagdalkozást). A Forgotten Sands tehát bizonyos szempontból csalódás, és ez a túlságosan egyszerű és könnyű harcrendszerben gyökerezik.

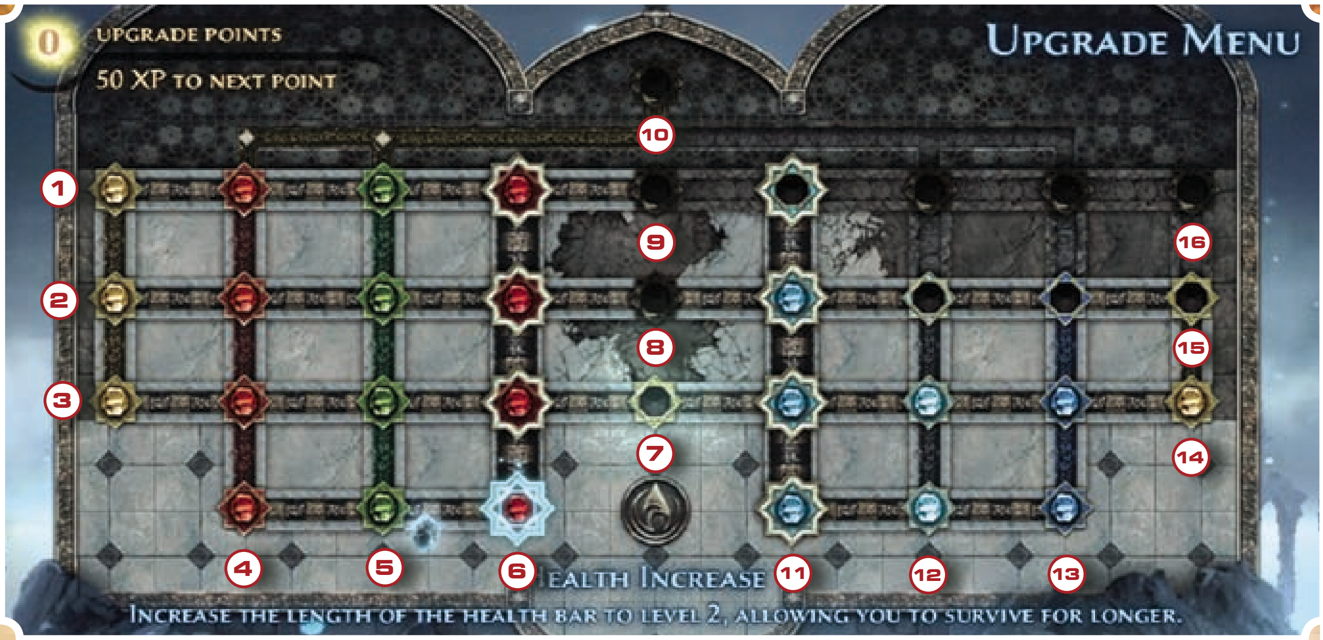
## HOMOKSZEMEK A GÉPEZETBEN

A harcrendszer persze ízlés kérdése, nem kizárt, hogy valakinek pont a könnyed, akadály élküli hent fog tetszeni, azonban vannak olyan elemei a játéknak, amelyek kivétel nélkül képesek megkeseríteni az életünket. Ilyen a korlátozott kameranézet, amit helyenként egyáltalán nem változtathatunk, így bizony lesz olyan szituáció, mikor egész egyszerűen nem fogjuk látni, hogy merre is kellene „haladnunk", csak az első vagy második halál után vesszük észre, hogy: „jaaa, tehát arra". Mindez főleg akkor kellemetlen, mikor a checkpoint rendszernek köszönhetően a pálya egy korábbi pontjáról kell magunkat ismét elverekednünk az inkriminált részig. Ennél jóval bosszantóbb, mikor ilyen-olyan okból kifolyólag a hercegünk nem éppen arra mozog, amerre szeretnénk. Nálam sokszor előfordult, hogy hiába álltam irányba egy oszlopon, nem előre, hanem jobbra vagy balra ugrott el a derék herceg, ami igencsak szitokfakasztó volt, mikor éppen időre kellett elérnem egy-egy lecsukódó ajtóig. Ha pedig már a negatívumok, akkor muszáj megjegyezni azt is, hogy a The Forgotten Sands nem versenyzik a világ leghosszabb játéka címért, az első végigjátszás nehézségi szinttől függően valahová hat-tíz óra közé tehető, függően attól, hogy ki mennyire ügyes az ilyen-olyan platformszituációk, illetve csapdák leküzdésében. Az újrajátszás kérdéses, hiszen még csak alternatív befejezésért sem küzdhetünk, az egyetlen bónusz motiváció a herceg „kimaxolása" lehet (első körben nem lehet annyi XP-t szerezni, hogy minden képességünk maximumon legyen – de a

**A platformelemek rendben vannak, de a harc csalódás**

»Ne féljetek, ez az ellenfél csak ezen a képen tűnik veszélyesnek

»Te milyen gyakran szoktál porba hulló paloták falán szaladgálni?




**1. Aerial Boost:** növeli a levegőből végrehajtott támadások sebzését **2. Battle Fury:** maximalizálja a kardunk sebzését **3. Battle Rage:** növeli a kardunk sebzését **4. Trail of Flame:** a tűzalapú varázslatunk, amelyet 4 szinten keresztül fejleszthetünk **5. Stone Armor:** a földalapú varázslatunk, amit szintén négy szinten keresztül fejleszthetünk **6. Health:** életerő, amit négyszer tornászhatunk fel egyre magasabb értékre **7. Time Power Up:** növeli a visszapörgethető idő hosszát **8. Flow Power Up:** növeli az időmegfagyasztó képességünk hosszát **9. Double Health:** az ellenfelek és a vázák dupla annyi életerőt biztosítanak **10. Double Energy:** az ellenfelek és a vázák dupla energiapontot adnak (ezek töltik fel a varázslásra és idő-visszapörgetésre használható slotokat) **11. Energy Slot:** növelhetjük az energiapontjaink számát (+4 hellyel), így többször varázsolhatunk, és több idő-visszapörgetésünk lesz **12. Whirl Wind:** a levegőalapú varázslatunk, szintén négyszintű fejlesztéssel **13. Ice Blast:** a vízalapú varázslatunk, négy fejlesztési szinttel **14. Power Attack:** növeli a power attack támadásunk sebzését **15. Heavy Kick:** növeli a rúgásunk sebzését **16. Flight Boost:** területi sebzést ad a Power Flight képességünkhöz

második alkalommal már felfejlesztett herceggel vágunk neki a kalandnak), illetve adott még a rejtett szarkofágok begyűjtése (ha elsőre nincs meg mind), amelyek amúgy bónusz XP-t biztosítanak nekünk a játék közben. A sztorimód mellett pedig találkozhatunk még a Challenge móddal is, ahol egyre nagyobb méretű ellenfélsereggel szemben kell majd helytállnunk – már akinek van ingerenciája ilyesmire.

## MEGKOPÓ HOMOKFÉNY

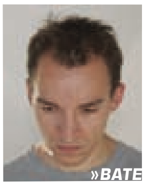
Habár a végére jutott egy masszívabb negatívumhullám, azért szeretném hangsúlyozni, hogy a PoP: The Forgotten Sands nem egy rossz játék, habár kétségtelenül nem is annyira jó, mint amit vártunk tőle, vagy amilyenek a korábbi részek voltak. Vannak bosszantó gyermekbetegségei, amiket már igazán kinőhetett volna, a küzdelem masszív csalódás, és bár alapvetően a játék illeszkedik a Sands of Time-vonalba, azért igencsak érződik a végső produktumon, hogy nem nagyon lehet már hova fejleszteni ezt a koncepciót. A harcrendszer megítélése lehet ugyan szubjektív, gyanítom, lesz, aki egyetért, lesz, aki nem (ők nyugodtan adjanak még öt-hat pontot a végső értékeléshez), azonban az szinte biztos, hogy főleg azok fogják élvezni ezt a programot, akik mindig is a platformrészek miatt szerették Perzsia hercegét. A hibák ellenére a fogyasztás ajánlott, a legjobban talán azok fognak szórakozni ezzel a programmal, akik nem játszottak az eredeti trilógiával – kérdés persze, hogy vannak-e egyáltalán ilyen egyedek… A közeljövőben amúgy szinte biztos, hogy várható DLC a játék mellé, azonban mi azt javasolnánk a Ubisoftnak, hogy ezzel a résszel tényleg vessen véget a Sands of Time sorozatnak, mert kár lenne egy újabb gyengécske epizóddal tovább csorbítani a széria renoméját. A herceget persze hiba lenne a padlásra száműzni, de itt lenne az ideje egy (újabb) rebootnak, egy olyannak, ami a 2008-as fiaskó ellentéteként képes lesz meggyőzni a rajongókat is…«

»Ezek hogy lefogytak?! Mondjuk ha csak homokot esznek…

| | |
|---|---|
| GRAFIKA» | »95% |
| HANG ÉS ZENE» | »85% |
| JÁTÉKÉLMÉNY» | »80% |

www.pcguru.hu/1842

»A The Forgotten Sands még mindig egy élvezhető PoP játék, de már nagyon érződik rajta, hogy ezt a szériát már tényleg le kellene zárni, mielőtt az egész átcsúszik középszerbe.



»BATE

**PRO** »A platformrész ismét zseniális, és a körítés is nagyon rendben van…

**KONTRA** »…ellenben a harcrendszer kissé gagyi, és ezen nem javít az új fejlődési rendszer sem.

**GÉPIGÉNY»** Két magos processzor, 1 GB RAM, 256 MB VGA SM 3.0, 8 GB HDD, internetkapcsolat

**»80%«**

# A JÁTÉKOK HERCEGE

**Több mint húsz éve hódít a képernyőkön a méltóságteljes arisztokrata, kinek hajmeresztő és mesés kalandjaiban már oly sokszor vehettünk részt. A „perzsa herceg” olyannyira híres, hogy ez a szókapcsolat már szinte fogalommá vált a játékvilágban…**

írta» **BADSECTOR**

A nyolcvanas évek végén, 1989-ben járunk. Bár már ekkor is találkozhattunk klasszikusokkal, a játékipar még mindig gyerekcipőben jár. Egy fiatal srác, Jordan Mechner ekkor dönt úgy, hogy kamerával felveszi futó testvérét, és a végeredményt bedigitalizálva átülteti egy játékba. Így születik meg az a technológia, amely nemcsak a Prince of Persia alapját képezi, de még a játékipart is forradalmasítja.

## IRIGYSÉG ÉS FÉLTÉKENYSÉG: AZ ÉLET MEGRONTÓI

Jordan Mechner mindig is büszke volt írói vénájára (játékfejlesztés mellett forgatókönyvet is írt, és filmet is rendezett), ennek ellenére az első Prince of Persia története rendkívül egyszerű – ám mégis nagyszerű – volt. Adott egy ifjú, névtelen herceg, a perzsa sah fia, aki szerelmes egy névtelen hercegnőbe. Míg a sah távoli földeken háborúskodik, Jaffar, az uralkodó „vizírje” teljhatalmat kap, és ennek örömére bele is szeret a hercegnőbe, ám a csúf, öreg és görbe hátú fickókat a mesékben még a pénzükért sem szeretik, ráadásul a hercegnő szíve már foglalt, így a vizír érzelmei viszonzatlanok maradnak. Gonoszunk féltékenységből bezárja a herceget és a hercegnőt, utóbbinak pedig ultimátumot ad: ha egy órán belül nem lesz a felesége, akkor meghal. Hősünk, a herceg megszökik, és ezernyi életveszélyen és csapdán keresztül útra kel, hogy megmentse a hercegnőt és letaszítsa Jaffart trónjáról. Az először Amigára, majd később tömérdek más géptípusra is megjelent játék hatalmas sikert aratott, és Mechner a csúcsra került. A folytatás '93-ban érkezett, ám megérte a várakozás: a Prince of Persia 2: The Shadow & Flame minden tekintetben felülmúlta az első részt. A folytatás először PC-re készült el, és mivel akkoriban kevés minőségi platform akciójáték született, így ez a rész is hatalmas siker lett. A második részben Jaffar egy ármányos varázslattal felveszi a herceg külsejét, és börtönbe veti hősünket, azt állítva, hogy imposztor. A herceg persze újfent megszökik, hogy egyszer és mindenkorra elintézze Jaffart és visszaszerezze trónját. Mechner remek története és az Ezeregyéjszaka meséit idéző varázslatos (VGA-s!) PC-s grafika feledtetni tudta azt a tényt, hogy a játékmenet szinte semmit sem változott. A '99-es harmadik rész fejlesztői az időközben megjelent Tomb Raider (és annak klónjai) miatt döntöttek úgy, hogy a trilógia záró darabját már 3D-ben készítik el. Bár az alapkoncepció nem lett volna rossz, a megvalósítás katasztrofálisra sikeredett. Az irányítás tragikusan gyenge volt, a történet (melyet már nem Mechner írt, ő ugyanis már csak tanácsadóként vett részt a fejlesztésben) érdektelen és unalmas fordulatokkal fárasztotta a nagyérdeműt, illetve a pályaszerkesztés is kiábrándított mindenkit. Summa summarum: a harmadik rész bődületeset bukott – a kritikák és az eladások terén is.

## ÚJ SZELEK FÚJNAK

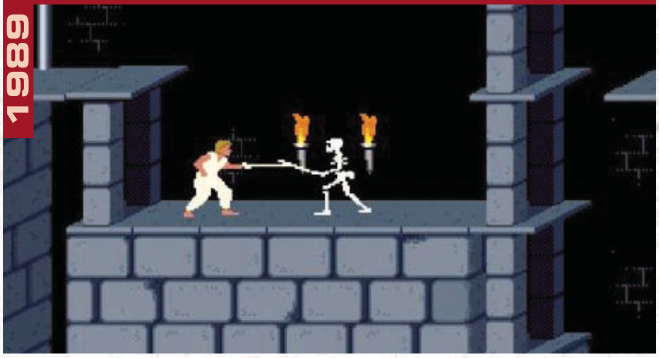
Mindenki arra számított, hogy a csúfosan zárult trilógiával a herceg neve örökre feledésbe merül, azonban a Ubisoft felkarolta a derék arisztokratát, és egy új rész fejlesztésével bízta meg montreali stúdióját. A Sands of Time végül igazi újjászületés lett a Prince of Persia életében: vadonatúj hőst irányíthattunk egy vadonatúj történetben. Mechner ezúttal is csak tanácsadóként vett részt a fejlesztésben, azonban most a sztorit is ő írta. Ennek is köszönhetően kaptunk egy elsőrangú akció-kalandjátékot, amely a 2003-as év egyik legnagyobb meglepetéseként maradt meg mindenki emlékezetében. A remek történet és játékmenet mellett azonban az igazi nagy ötlet az idő lassítása és visszatekerése volt. Érdekesség még, hogy bár egy másik herceg történetét ismerhettük meg, ugyanakkor bizonyos történetbeli elemek megmaradtak: itt is a gonosz vizírrel kellett megküzdeni, és a herceg mellett a hercegnő is (akit itt Farah-nak hívtak) elmaradhatatlan „kelléke” volt a sztorinak. A siker után természetesen érkezett a folytatás is, ám a sok Ezeregyéjszaka tényleg altatóan hatott volna, éppen ezért változtattak az alkotók radikálisan a történeten és a hangulaton: a Warrior Within már egy sokkal véresebb, sötétebb, pesszimistább hangvételű kaland, ahol a herceg már nem a hercegnőért, a birodalomért vagy más nemes célokért áll ki ezernyi veszélyt, hanem a saját életéért. A sztori szerint az Idő homokjával való babrálás miatt a herceg megpecsételte saját sorsát, és egy Dahaka nevű szörnyet kreált, amely addig nem nyugszik, míg el nem pusztítja őt. A fejlesztők a harcrendszert tovább csiszolták, és a szörnyek brutális öldöklése, lefejezése közben jó pár hektoliter vér folyt az Idő szigetének köveire. A herceg ebben a részben nem találkozik Farah-val, viszont beleszeret Kaileenába, az Idő úrnőjébe – feltéve, ha a játékos azt a befejezést kapja, amely a nehezebb végigjátszás után zárja le a sztorit. Míg a Sands of Time-ot kimagasló siker övezte, addig a Warrior Within alaposan megosztotta a közönséget – igaz, aki ezt a részt szerette, az ezt is tartotta a legjobb Prince of Persiának. A Ubisoft fejesei azonban arra vágytak, hogy mindenki elégedett legyen a trilógia záróakkordjával, ezért a Two Thrones ötvözte az első és második játék mesés, illetve sötét hangulatú stílusjegyeit. És akkor úgy tűnt, hogy ezzel a 2005-ös résszel le is zárultak a herceg kalandjai…

## SOHA NE MONDD, HOGY SOHA

A Sands of Time vonala egy időre valóban le is zárult, hiszen a 2008-as Prince of Persiában ismét egy teljesen új hős szerepelt. A Ubisoft igyekezett megfelelni „a modern idők kihívásainak”, ezért a főszereplőt egy nagyszájú, szakadt kalandorrá alakították. Emellett a játék túl könnyűre is sikeredett: meghalni szinte nem is lehetett benne, és a herceg ellenségeit is könnyedén gyűrhettük le, miután rájöttünk az irányítás trükkjeire. Ez a váltás már sokkal kevésbé jött be a herceg rajongóinak, mint a Sands of Time esetében – annak ellenére, hogy a sztori, a hangulat és a varázslatos grafika itt is nagyon ott volt a szeren. Mégsem emiatt döntött úgy a Ubisoft, hogy visszahozza a régi, „második generációs” herceget, hanem azért, mert a hamarosan mozikba kerülő film a Sands of Time trilógiát dolgozza fel. A Prince of Persia: The Forgotten Sands ugyanakkor nem a harmadik rész után, hanem az első és a második között játszódik. S hogy mennyire sikerült a Sands of Time-részek hangulatát visszahozni, az tesztünkből kiderül…«

» Prince of Persia – Minden itt kezdődött...

1989



» Prince of Persia 2: The Shadow & The Flame – Tovább él a siker...

1993

» Prince of Persia 3D – Csúnya bukás három dimenzióban

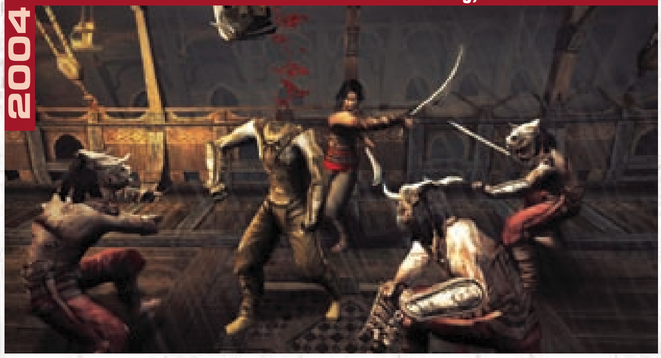
1999

» Prince of Persia: The Sands of Time – Sikeres feltámadás...

2003

» Prince of Persia: Warrior Within – Ismerős herceg, sötétebb vizeken...

2004

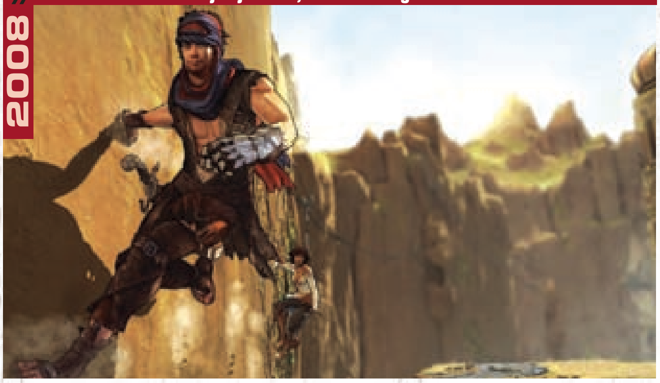


» Prince of Persia: The Two Thrones – A mese vége, egy időre...

2005

» Prince of Persia – Új eljövetel, felemás fogadtatással...

2008



» Prince of Persia: The Forgotten Sands – Vissza a bejárt útra...

2010

## »A HERCEG ALTEREGÓI«

Érdekesség, hogy a Prince of Persia játékokban gyakran visszatérő téma, hogy a hercegnek saját alteregói különféle változataival kell megküzdenie, illetve ő maga alakul át valamilyen más entitássá. Az első részben például az Árny akkor keletkezik, amikor a herceg belép egy varázstükörbe, innentől a „lény" állandóan megjelenik, folyamatosan akadályozva hősünket. A második részben, a Shadow and the Flame-ben szintén szerepel az Árny, itt azonban már van egy csavar a történetben, hiszen maga a herceg is át tud alakulni árnnyá. Ez a motívum később visszatért a Warrior Withinben is, ahol hősünk találkozik a Homokszörnnyel, akiről később kiderül, hogy ő valójában maga a herceg, csak egy másik, jövőbeli idősíkból, ahol eltorzult hősünk felvette a Homokszörny maszkját. Meglepő, hogy bár a Homokszörny életereje folyamatosan csökken, sokkal profibban tudja az időt irányítani, mint a perzsa arisztokrata. Végül az utolsó alteregó a szintén a Sands of Time trilógiában megjelenő Sötét Herceg, aki sokkal profibb (mondhatni brutálisabb) a harcművészetek és akrobatikus mozdulatok terén, viszont az ő életereje is fokozatosan csökken, úgyhogy állandóan az idő homokját kell esze-getnie, hogy életben maradjon.

»fejlesztő: Telltale Games »kiadó: LucasArts »web: lucasarts.com

## Száguldó cirkusz

**Végre egy valóságshow, ami tényleg érdekelné az embereket: száguldó autók, romba döntött város, tömegkarambol – csak győzzük kapkodni a fejünket...**

írta» miguel

# SPLIT/SECOND VELOCITY

A játékokban az a jó, hogy minden megtörténhet. Van, amikor ez a bizonyos „minden" távol van a valóságtól, de van, amikor egészen közel. A Split/Second Velocity kis túlzással ez utóbbi csoportba tartozik, hiszen már ma is csak egy hajszál választ el minket attól, hogy az autóversenyek ilyen vérre menő roncsderbivé alakuljanak át. Egy város, amit úgy alakítottak át, hogy tökéletes helyszínt adjon egy erősen tesztoszteron-, adrenalin- és benzinszagú versenynek. Egy verseny, ahol szó szerint értik a bombasztikus meglepetést, a kirobbanó sikert, a vérre menő küzdelmet és azt, hogy minden egy pillanaton múlik.

### MEGÁLLNI TILOS

Vegyük át gyorsan, miről is szól a Split/Second. Egy tévéműsorként eladott autóverseny ez, ahol a showelemek nem a megszokott rajtrácson álldogáló csajokból vagy az eredményhirdetéskor ellőtt pezsgősdugókból építkezik. A nézőknek látvány kell, balesetekkel, robbanásokkal, előzésekkel, kilinccsel előre kanyarodó autókkal, így hát összeültek a producerek, és megalkották ezt a szabályok nélküli őrületet. Az nyer, aki elsőként ér be, de ez csak annak sikerülhet, aki jól taktikázva robbantja fel a pályán elrejtett töltetéket, aki jó ritmusban varázsol a többiek elé egy tűzgolyóvá vált kamiont, és aki ha az élre kerül, pontosan tudja, hogy a mögötte haladók mi mindent szórhatnak a nyakába. A közelmúltból a Burnout, a jelenből pedig a Blur című játékokat említhetnénk példaképp, de a Split/Second egy kicsit mindkettőtől eltér. Az odáig oké, hogy a cél szentesíti az eszközt elv érvényesül itt is, de a másik két játékkal ellentétben itt minden gúny nélkül ellőhetjük a grandiózus jelzőt, hiszen tényleg egészen durva, mi minden történhet meg verseny közben – de mielőtt elmondanám, mekkora buli rárogyasztani egy atomerőmű hűtőtornyát hét versenyzőre, nézzük meg az alapokat.

Egy autós játékban általában az a legfontosabb, hogy a járgányok legalább közelítőleg úgy vi-

## »EMBER ÉS GÉP«

Közhely, de igaz: ugyanaz a játék teljesen eltérő élményt hoz akkor, ha a gép ellen küzdesz, illetve akkor, ha hús-vér emberekkel méred össze a tudásod. A Split/Secondben azonban ez a megszokottól eltérő irányban igaz: a gép ellen vért izzadsz minden egyes pályán, a neten játszva viszont egy bizonyos tapasztalat megszerzése után játszi könnyedséggel jutsz az első háromba. A gép persze csal, a 72 verseny alatt talán ha kétszer sikerült két másodpercnél nagyobb különbséggel nyernem, viszont pont ez hozza meg azt a kellemes feszültséget, ami az első pillanattól kedzve az utolsó elitkör (és egyben a bajnokság) megnyerését követő levegőbe csapkodásig jelen van.

»A többi versenyző érdekében remélem, mi vagyunk az utolsók...

»Békés városi autózás átlagos forgalomban

selkedjenek, mint ahogy azt az életben tennék, vagyis ne legyen olyan érzése az embernek, mintha egy drótkötélpályára felfűzött karosszériában ülve róná a köröket. Nos, ez itt nagyjából stimmel: a fejlesztők hozzák az arcade stílusban elvárható szintet, sőt, a játék lényege, a farolás (vagy driftelés, kinek hogy tetszik) miatt kifejezetten élvezetes lesz a vezetés, már persze azoknak, akik nem a Live for Speed vagy a GTR szintjét várják el egy ilyen játéktól. Fontos tehát a farolás, mert minél jobban csúszik az autó, annál gyorsabban töltődik fel a pályán elhelyezett robbanószerek detonálásához szükséges energia. A három kicsi vagy egy nagy robbantásra lehetőséget adó naftát aztán kétféleképp használhatjuk. Előhetjük őket egyesével kisebb csapdákra, esetleg csinálhatunk nagyobb zűrt (ilyenkor ugyan mindhárom mezőt elhasználjuk, de tényleg a fél pályát letaroló eseménysort indítunk el), vagy működésbe hozhatunk olyan, pályánként maximum kétszer-háromszor előforduló tölteteket, amik nemcsak hatalmas pusztítást végeznek, de egyben meg is változtatják az addigi útvonalat. Lássunk pár példát mindegyikre. Az első, kis csapdának nevezett lehetőség szerteszét hever a pályán, rengeteg alkalmunk lesz használni őket. A legegyszerűbb a szűk mellékutcában váratlanul kitoló kukásautó, ennél egy lépcsőfokkal kellemetlenebb az útpályát félkörívben végigsöprő markolókanál (jelen soorok írójának személyes mumusa), illetve az egyik oldalról a másikra átsuhanó, épületek bontásához használt hatalmas golyóbis. Az igazán látványos azonban az, amikor valamilyen robbanással kapcsolatos trükköt engedünk szabadjára: alapnak mondható a helikopterről elénk szórt robbanó hordó, egy kicsit váratlanabb az, amikor az út szélén békésen parkoló kamionok, taxik és tartálykocsik változnak gyilkos tűzgömbbé, és akit nem a szanaszét repülő alkatrészek intéznek el, azt a légnyomás taszítja meg úgy, hogy szó szerint a fal adja a másikat.

»Érdemes alaposan memorizálni, hogy a pályák egyes pontjain mi aktiválható – nemcsak az előttünk lévők zargatása miatt, hanem hogy tudjuk, ránk mi vár«

Lesz persze olyan is, amikor a környezettől függően épületek, sziklafalak vagy épp komplett repülőgéphangárok omlanak elénk, mögénk vagy különösen balszerencsés esetben a fejünkre. Azt, hogy mekkora őrület a játék, jól mutatja, hogy eddig az „egyszerű" trükkökről beszéltem, amikhez elég egy adagnyi farolással összegyűjtött energia. Az igazán meglepő dolgok csak akkor indulnak el, amikor mindhárom mezőről levesszük a pórázt: ilyenkor a minimum az, hogy egy helikoper egy hatalmas teherautót vág elénk az útra, majd biztos, ami biztos alapon ő maga is elénk zuhan), de amikor egy kifutópályán száguldva egyszer csak azt veszed észre, hogy egy 747-es Boeing süvít feléd, kitakarva jóformán a teljes látómeződet, illetve lezárva szinte minden lehetséges egérutat, na azért akkor lesz egy pillanat, amikor tátva marad a szád (hogy aztán kétségbeesve próbáld a helyes irányba terelni az autót). De még mindig nincs vége: ahogy már írtam, szintén hárommezős akciók segítségével a pálya útvonalát is módosíthatjuk, olyan apró beavatkozások segítségé-

## »CSAK ÓVATOSAN

### AVAGY EGY ÚJABB JÁTÉK, AMI UTÁN ÚJ KONTROLLERT KELL VENNÜNK

Vannak olyan játékok, amik zabálják az irányításukra használt eszközöket – így volt ez a C-64 korában, és így van ma is. Előre szólok: a Split/Second közben nemcsak káromkodni (először még halkan sziszegve, majd az erkölcsi gátakat levetkőzve hangosan ordítva) fogunk, de meg-megropogtatjuk majd a kezünk ügyébe eső gombokat és karokat is. Ha még nincs, érdemes most beszerezni egy analóg kontrollert, sok bosszúságot megspórolhatunk, ha azzal játszunk, amire a fejlesztők az irányítást optimalizálták.«

## »A SPLIT/SECOND VELOCITY MŰSORÁN:«

| Játékmód | Ajánlott autó |
|---|---|
| **»RACE** Az autós játékokban megszokott alap versenytípus: az nyer, aki elsőnek ér célba – persze itt most nem csak a sebesség számít, sokat segít egy-egy jól időzített robbanás is. | **»COBRETTI GT400** Ebben a versenyszámban fontos, hogy kiegyensúlyozott képességekkel megáldott autót vigyünk. Sebesség, erő, drift, gyorsulás – mind kell. |
| **»ELEMINATION** Az indulástól számított 60 másodperc múlva kiesik, aki éppen az utolsó helyen áll, majd ez ismétlődik 20 másodpercenként, míg végül csak egy versenyző marad talpon. | **»ELITE 440 SPECIAL** Igazából stílusfüggő: vagy gyenge, de fürge autóval megyünk, és végig menekülünk; vagy jól driftelő kocsival szórjuk meg a többieket. |
| **»DETONATOR** Egy adott pályát kell egy bizonyos időn belül teljesítenünk, és bár ellenfél nincs, a csapdák működésbe léphetnek. Jó tudni, hogy ez a játékmód nem túl hibatűrő: csak tökéletes körrel nyerhetsz. | **»ELITE 440 SPECIAL** A Detonatort a szezonban előre megadott kocsival kell teljesíteni, de ha később újra akarjuk nyomni, mindenképp figyeljünk a sebességre. |
| **»SURVIVAL** Az előtted robogó kamiont kell megelőzni, azonban ezt némileg megnehezíti az a rengeteg robbanóanyaggal megtöltött hordó, ami a platóról hullik eléd – vigyázat, a kéket kibírod, de a pirosat nem! | **»RYBACK TORNADO** Tulajdonképpen minden erős autó megfelelő a kamionkerülgetésre, de ha biztosra akarsz menni, valamelyik teherautót viszed. |
| **»AIR STRIKE** Veszett száguldás a helikopterről kilőtt rakéták robbanásai között – szerencsére a becsapódások helyét azért jelzik. Fontos, hogy minél lassabban mész, annál biztosabban talál el egy robbanás. | **»COBRETTI GT 500** Olyan kocsi kell, ami erős és gyors – a teherautók sem rosszak, de figyelni kell, hogy ne nagyon lassuljunk le velük. |
| **»AIR REVENGE** Az Air Strike-nál írt jellemzés itt is igaz, azonban a túlélt robbanásokért nem pontot kapunk, hanem egy idő után visszalőhetünk a helikopterre – minél hamarabb fogy el az életereje, annál előrébb végzünk. | **»ELITE 440 SPECIAL** Míg az előző változatban nem számított a drift, itt igen fontos, hogy minél hamarabb visszalőjünk (persze az erő is számít a robbanások miatt). |

vel, mint egy romba döntött tévétorony, egy, a szárazdokkban vesztegló óceánjáró odébb csúsztatása, egy híd felrobbantása, egy tehervonat kisiklatása vagy épp egy repülőgéphordozó anyahajó újrapozicionálása. Mondanom sem kell, az ilyesmit akkor érdemes igazán ellőni, ha nagyon hátul vagyunk, ugyanis ilyenkor minden olyan versenyző megszívja, aki a szanált útszakaszon van éppen – egy ilyen eseménysor következtében modern videojátékos eszközökkel is bizonyíthatjuk, hogy tényleg az utolsókból lesznek az elsők.

## ADÁSBAN VAGY

Hogy lesz a fenti katyvaszból verseny? Nagyon egyszerű. A tévés műsor tizenkét epizódból áll, minden epizódban hat verseny szerepel – ebből négyet alapból megkapunk, a bónuszpálya megnyitásához egy bizonyos számú összetört ellenfél kell, az elit versenyhez pedig szintén előre meghatározott mennyiségű kreditet kell gyűjtsünk (ezt pedig az elért helyezések függvényében kapjuk). Ez utóbbi versenymód amúgy a legfontosabb, ugyanis az itt gyűjtött pontok alapján határozzák meg, ki nyerte az évadot, másrészt a következő részeket is egy-egy jó helyezéssel nyithatjuk meg. A krediteknek van egy másik fontos szerepük: 150-200 pontonként kapunk ugyanis újabb és újabb autókat. Hat különböző versenymód van: az alapnak mondható hármas az „az nyer, aki elsőként ér be" mellett olyan módokból áll fel, mint az Elemination, ahol húsz másodpercenként kiesik az aktuális utolsó helyezett, illetve a Detonator, ahol egyedül megyünk majd, és csak az idő, illetve a nyakunkba robbantott pályaelemek lesznek az ellenfeleink. A másik három szám kap egy kis csavart: az Air Attackben és az Air Revenge-ben egy helikopter ránk kilőtt rakétáit kell kerülgessük (fontos különbség, hogy az utóbbiban vissza is lőhetünk, hiszen ott az a cél, hogy minél hamarabb leszedjük a rotoros masinát az égről), a Survivalban pedig úgy kell száguldó kamionokat megelőznünk, hogy közben kerülgetjük az azokról lehulló, kék és piros színű robbanó hordókat (az előbbi csak félrelök, az utóbbi azonban szét is szed minden teketória nélkül).

» A legtöbb pályán a célvonal előtt nem sokkal még van egy csapda, érdemes tehát úgy takarékoskodni, hogy adott esetben még meglephessük a majdnem győztest «

## EGY EMBER, EGY AUTÓ, EGY SZÁMÍTÓGÉP

Ahogy az oldal tetején terpeszkedő táblázat mutatja, nagyon nem mindegy, hogy melyik típusú versenynek milyen autóval vágunk neki. A járgányokat négy alaptulajdonság jellemzi: végsebesség, gyorsulás, erő, illetve driftelési képesség – ebből talán csak az erő szorul magyarázatra, de az sem nagy talány, mert minél magasabb ez az érték, annál jobban ellenállunk majd a robbanások lökéshullámának, vagyis annál nehezebben tolnak ki velünk az ellenfelek (illetve tapasztalatom szerint ezeket a gépeket egyszerűbb az úton tartani). Az egyre fejlettebb kocsikat a megszerzett kreditek fejében kapjuk (nagyjából 150-200 pontonként jön egy új). Eleinte vagy gyors hurkapálcák leszünk, vagy erős, jól driftelő teknősök, de aztán úgy az évad felénél már beesik egy-egy minden célra megfelelő járgány is. Sajnos a játék nem eredeti autókat használ, hanem fantázia szülte gépeket, de már a külső jegyekből is megtippelhetjük az ellenfeleink erősségét, a gyors autók nagyjából Lamborghininek, a jól driftelők Mustangnak, az erősek pedig Jeepnek tűnnek – nyilván ezen márkák egyike sem szívesen látná, ahogy darabokra törik a halálra marketingelt termék digitális mása. És ha már darabokra tö-

»Érdemes farolva előzni, mert így extra jutalomhoz is jutunk

»Néha jobb, ha böhöm géppel vágunk neki a kanyaroknak

rés, nézzük meg, mi az, ami jól sikerült a Split/Secondben, és mi az, ami annyira nem.

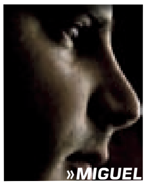
## GOLDEN GLOBE VAGY ARANY MÁLNA?

Tudjuk le már rögtön az elején a közhelyeket: aki odavan ezért a stílusért, az már indulhat is a boltba, mert alapmű született, amit kár kihagyni. Akit ennél kicsit mélyebben érdekel, annak elmondom, hogy felemás érzéseim vannak a játékkal kapcsolatban. Egyrészt vannak nagyon jól sikerült részletek, például a Split/Second Velocity grafikája nagyon a helyén van – jó, az átvezető videók alatt fel-feltűnik egy kevéssé igényesen megalkotott textúra, de összességében minden adott ahhoz, hogy élvezzük ezt a látványos robbanásokkal és felénk zuhanó repülőkkel, vonatokkal és hidakkal tarkított banzájt. Ha önmagában nézem, még a játékmenetre is mondhatnám, hogy jól sikerült, hiszen csak nehezen vádolhatnánk azzal a fejlesztőket, hogy unalomig ismert elemeket raktak volna a játékba – ha viszont azt mondjuk, hogy nagyjából öt-hat óra játék után már kezd unalmassá válni minden, ami az elején még újnak hatott, akkor közelebb járunk az igazsághoz. A személyes véleményem az, hogy a készítők annyira próbálták a cikk elején említett stílustársaktól eltérővé tenni a Split/Secondöt, hogy a végén olyan dolgok is kimaradtak a nagy görcsölésben, amik simán belefértek volna anélkül, hogy az emberek rögtön rásüssék a „csak egy másolat" bélyegét a játékra. Furcsa például, hogy nem tudjuk simán kilökni az ellenfeleket, nagyon hiányzik a nitró lehetősége, illetve jó lett volna valami olyan módszer is, amivel kivédhetjük az ellenfelek támadásait (már azon túl, hogy kikerüljük a ránk zuhanó pályaelemeket). Az autók terén szintén hiányérzetem van, valahogy olyan volt, mintha sosem kapnám meg a tökéletes kocsit – valami minimális fejlesztési lehetőség nem ártott volna. Persze azt sem mondanám, hogy nem élveztem a játékot, hiszen a címéhez hűen tényleg minden megváltozhat a másodperc törtrésze alatt, sosem érezheted magad biztonságban, az ellenfelek mindig ott loholnak a nyakadan, és minél többen vannak a nyomodban, annál valószínűbb, hogy előbb-utóbb belefutsz egy vörös és narancs lággömbként érkező szeretetcsomagba. A játék utolsó videója alapján (igen, mint minden jó sorozat, a Split/Second is olyan befejezést kapott, hogy az ember kedvet kapjon a pár hónap múlva érkező következő évadhoz) azt gondolom, hogy a megfelelő eladásoktól függő folytatásban minden ilyen sirám meghallgatásra talál, és így a Split/Second 2 már zseniális lesz. Az első rész ellenben simán csak jó játék, ami megéri a pénzét.«

| | |
|---|---|
| GRAFIKA» | »90% |
| HANG ÉS ZENE» | »80% |
| JÁTÉKÉLMÉNY» | »80% |

www.pcguru.hu/1587

»Egy ismert és népszerű műfaj újragondolása, rengeteg izgalommal és hihetetlen pillanattal – sajnos ez-az még hiányzik a klasszikussá váláshoz.



»MIGUEL

**PRO**
»Egy-egy pillanat vagy eseménysor beleég az agyadba, az biztos

**KONTRA**
»A versenymódok monotonitása egy idő után egyre erősebb negatívummá válik

**GÉPIGÉNY»** P4 2.6 GHz CPU, 2 GB RAM, Raedon X1600 vagy GeForce 7600, 7 GB HDD

**»83%«**

»fejlesztő: Haemimont Games »kiadó: Kalypso Media »web: www.tropico3.com

# Választás? Az meg mi?

**„A hatalom a korrupcióra csábít, a teljhatalom pedig a korrupció igazi melegágya!" Ez a mottója a tavaly megjelent stratégiai-menedzser játék első kiegészítőjének.**

írta» BADSECTOR

Az „abszolút" szóról személy szerint nekem inkább az Absolute Vodka jut eszembe, de a készítőket „biztosan" nem ez vezérelte, amikor a tavaly megjelent Tropico 3-hoz kiötlötték a címet. Mindenesetre a „diktátorszimulátor" harmadik része számos stratégának okozott álmatlan éjszakákat. A sok humorral és salsazenével fűszerezett programban híres diktátorokat emelhettünk a hatalom csúcsára népünk kizsiger…ööö… bölcs irányításával. Mivel a program PC-s játékhoz mérten szép sikert aratott, a szép (bolgár) névre hallgató Haemimont Games csapata úgy döntött, hogy egy kiegészítővel is boldogítja a nagyérdeműt.

## HALHATATLAN NAGYTESTVÉR

A folytatásban ismét El Presidente szerepében hódíthatunk meg egy trópusi szigetet. Ehhez egyaránt felhasználhatunk kemény eszközöket hadseregünk bevetésével, illetve népünk életszínvonalának javításán is szorgos kézzel ügyködhetünk. Igazság szerint a Tropico 3 nem sokban különbözött a Sim City különféle epizódjaitól és utánérzéseitől, hiszen lényegében ugyanazt a játékmenetet kapjuk, mint a nagynevű elődben, csak ezúttal egy banánköztársaság köntösébe öltöztetve. Nincs ez másképp a kiegészítővel sem, amelyben tíz küldetésből álló kampányt és tíz szigetet kapunk a teljesen szabad játékmenethez, amelyben álmaink diktatúráját építhetjük fel. Az újdonságok között szerepel még tíz új rendelet, melyeknek köszönhetően felhúzhatjuk Tropico fő exportcikkének aranyszobrát is, diktátorunk töménézésére éves fesztivállal szórakoztathatjuk a jónépet, illetve – teljesen „legálisan" – akár saját pénznemet is nyomtathatunk. Emellett a készítők bővítették a lerakható épülettípusok palettáját is: többek között szeméttelepet, vitorláskikötőt és játszóteret is elhelyezhetünk. A realizmus javítása érdekében az elhagyatottabb részekre ezentúl földutakat építhetünk, amelyeken lassabb a

»Ha nagyon akarjuk, pikk-pakk Rio de Janeirót varázsolhatunk kis szigetünkből

## ABSOLUTE POWER ÚJDONSÁGOK

- Tíz küldetéses kampány
- Tíz teljesen új sziget a szabad játékmenethez
- Tíz teljesen új rendelet
- Teljesen új épülettípusok
- Új öltözékek a diktátoroknak
- Tovább bővíthető elnöki rezidencia
- Egy új frakció: lojalisták

»Nincs az a diktatúra, ahol ne jönne jól egy óriáskerék

»Bár szép, nem ez lesz a birodalmunk átlagnegyede...

közlekedés. Hogy El Presidente is boldog legyen: őkelme négy új öltözéket kapott, sőt, elnöki palotáját bővíthetjük tetőuszodákkal, zászlókkal, tornyokkal, molinókkal, illetve azt az erkélyt is kibővíthetjük, amelyen népünket lelkesítjük beszédeinkkel, melyek így sokkal nagyobb hatással bírnak majd hazánkfiaira. Kaptunk még egy új frakciót is: a lojalisták vakon hisznek nekünk, és lesik minden parancsunkat.

## „EGY TURISTA MIT TEHET? ÖRÜLHET, HOGY ITT LEHET!”

A kiegészítő legérdekesebb újítása azonban mégis a turistaattrakciók bevezetése, amelylyel trópusi paradicsomunkba még több keményvalutával rendelkező turistát csalogathatunk. Ezáltal nem csak a kasszánkat tölthetjük fel, hanem munkahelyeket is teremthetünk a helyieknek, és így a gazdaságot is fellendíthetjük, svájci bankszámlánk felduzzasztásáról már nem is beszélve. Az egyik ilyen attrakció a légballonoztatás, amellyel a turisták madártávlatból gyönyörködhetnek a sziget szépségeiben, illetve reklámozhatjuk a helyi „különleges” üdítőt, a Hola Colát, amelyet a „semmi cukor, 100% rákkeltés” reklámszöveggel lehetne leginkább jellemezni, sőt, akár propagandaeszközként is felhasználhatjuk, hogy El Presidente igéjét terjesszük vele. A másik látványosság az óriáskerék, amely egyaránt kedvence a helyieknek és a turistáknak. A tropikóiak közül pusztán azok nem rajonganak az óriáskerékért, akik a saját árnyékuktól is megijednek, illetve a puhány, lepukkant turisták is kerülni fogják, ezért alaposan gondoljuk meg, melyik réteget célozzuk be ezzel az attrakcióval. Állatkert és múzeum eddig is volt a szigeten, ezúttal viszont már vidámparkokat is telepíthetünk. Az új kishajókikötő révén a gazdagabb turistákat csalogathatjuk szigetünkre, illetve itt különböző jachtokat is bérbe adhatunk, amelyeken a luxushalászat gyönyöreivel is megismertethetjük zsírosabb turistáinkat. Ennek egyedül azok a tropikóiak nem fognak örülni, akik a halászatból éldegélnek, lévén hogy csökken tőle a sziget körüli halállomány. Mindenkinek persze nem lehet megfelelni, azonban arra vigyázzunk, hogy ne dühítsük fel túlságosan népünket ilyen húzásokkal. Bizony: csakúgy, mint az alapjátékban, itt is állandóan ügyelnünk kell arra, hogy lehetőleg minden frakció igényeinek megfeleljünk, különben kíméletlenül fellázadnak ellenünk, és elveszíthetjük a játékot.

## „COULEUR LOCALE”

Akárcsak az alapjáték, a kiegészítő is elkápráztat pazar megjelenítésével. Emellett az is pozitívum, hogy az Absolute Power gépigénye egyáltalán nem vészes: a kis ASUS netbookomon lazán elfutott. A grafikus motort dicséri még, hogy rendkívül jól skálázható: a sokféle beállításnak köszönhetően a legtöbb konfigurációnak kihasználja a lehetőségeit. A fejlesztők mintha egy kicsit javítottak volna a sebességen is. Amellett, hogy a Tropico 3 grafikája szép, rendkívül hangulatos is, és az Absolute Powerben is sikerült olyan pályákat kidolgozni, amelyek egy igazi trópusi szigetre hasonlítanak. A remek grafika mellett meg kell említeni a rádióból állandóan bömbölő salsát, amely most is nagyon megdobja a játék hangulatát, miközben fő a fejünk a rengeteg stratégiai döntés közepette. Az előző részből ismert férfi rádióbemondót most egy nőre cserélték, aki mondjuk beleélésben egy kicsit halványabb, de ezt csak akkor fogjuk észrevenni, ha már nagyon unjuk a lassan csörgedező eseményeket.

» A Tropico sorozat diktátorát Fidel Castro, a kubai állam egykori vezetője ihlette, aki az egyik leghíresebb és legeredetibb figurája a történelemnek «

## TROPICO KOKTÉL, ÍZETLEN GYÜMÖLCSÖKKEL...

Az Absolute Power legnagyobb hibája, hogy az új pályákon, épületeken és fejlesztéseken túl igazából semmilyen „vérforralóan izgalmas” újdonság nem kapott helyet benne. Magyarán szólva: a kiegészítő bizony száraz és unalmas, ami egyébként hosszú távon az alapjátékra is jellemző volt. A pár kiegészítés önmagában kevés: manapság ennél már több kell ahhoz, hogy ismét lázba hozza az egyszeri játékost – különösen egy ilyen programnál. Persze a Tropico 3 rajongói, akik nem vártak mást, csak még több pályát és épületet, nem fognak csalódni a kiegészítőben, akik azonban valamilyen különlegességre vágytak – mint bevallom: jómagam is – nem valószínű, hogy túlzottan lelkesednének ezért a „teljhatalomért.”«

## »SZÓL A RÁDIÓÓÓÓÓ«

A Tropico 3-ban ezúttal egy női szpíker hangját hallhatjuk, aki folyamatosan szarkasztikus megjegyzésekkel szórakoztatja a nagyérdeműt. A játékokon belüli rádiókat a Grand Theft Auto sorozatban kezdte el használni a Rockstar, és ott rendkívül népszerű lett; bár nem túl gyakran használt játékelem, egy-két játék azért nagy sikerrel alkalmazta. Az egyik legemlékezetesebb rádióbemondó a Fallout 3-ban szerepelt, illetve igen mulatságos és szimpatikus karakter volt még az Alan Wake öreg rádiósa. A Tropico 3: Abolsolute Power bemondónője sajnos nem annyira érdekes, vicces vagy szimpatikus, mint elődei... Mindenesetre a GTA-beli „Lazlow” az egyik legviccesebb és legeredetibb játékbeli bemondó.«

| | |
|---|---|
| GRAFIKA» | »82% |
| HANG ÉS ZENE» | »91% |
| JÁTÉKÉLMÉNY» | »75% |

www.pcguru.hu/1882

»Egy kiegészítő, amely nem szolgál hatalmas újításokkal, így leginkább a hardcore Tropico 3-fanatikusokat fogja a képernyő elé szögezni...

»BADSECTOR

**PRO** »Egyszerre összetett és egyszerű játékmenet, plusz kiváló zene, remek látvánnyal karöltve.

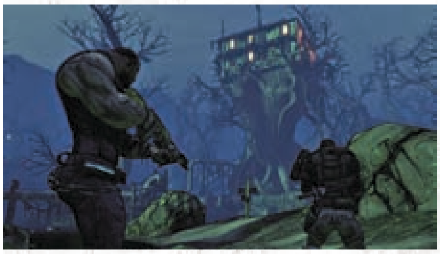
**KONTRA** »Túl sok igazán érdekes újítás nincs a játékban.

**GÉPIGÉNY»** P4 2.4 GHz CPU, 1 GB RAM, Raedon X700 vagy GeForce 6800, 8 GB HDD

**»77%«**

»fejlesztő: Gearbox Software »kiadó: 2K Games »web: www.borderlandsthegame.com

**A tavalyi évvége egyik legérdekesebb játéka volt a Borderlands, amely a Diablo játékmenetét ötvözte FPS-nézettel. A megjelenés óta eltelt fél évben három DLC is érkezett a programhoz, mi most ezeket vesszük sorra: mit nyújtanak, hogy sikerültek, érdemes-e megvásárolni őket?**



# THE ZOMBIE ISLAND OF DR. NED

**A zombis játékokról év elején már külön is megemlékeztünk, ám Dr. Ned élőholtaktól hemzsegő szigete akkor kimaradt gyűjteményünkből. Most pótoljuk eme hiányosságunkat, bemutatva ezzel az első Borderlands DLC-t.**

írta» CHOCHO

Címszereplőnk az első Borderlands DLC, és már az alapjáték megjelenésekor tudtunk az érkezéséről. A zombik szerepeltetése könnyen beleillett az alapjáték őrült, humortól sem mentes világába, így szinte meglepetésként ért, hogy abban még nem éltek a rohangáló hullák lehetőségével. Sebaj, mindezt később pótolták a Dr. Nedben, ami története szempontjából nem sokban tér el a zombis tucatfilmektől. A címszereplő doki a Jacob's Cove nevű helység lakosságán végzett morbid kísérleteket, melyek eredményeképp az ott élők nagy része élőhalottá változott. Feladatunk annyi, hogy legyilkoljuk az agyatlan élőhalottakat, majd felkutassuk és kicsináljuk az egész őrület mögött álló Dr. Nedet. Egy teljes játék esetében ennél a nem túl intelligens forgatókönyvnél már dörzsölnénk az állunk, de egy DLC-ben, melynek célja a puszta szórakoztatás, nem is igazán vágyunk többre.

## HULLASEREG

Ahhoz viszont, hogy ez a recept működjön, elkelne az alapjáték humorérzéke is. A Borderlands vicces volt, de nem erőltetett. Ha valaminek „le kellett esnie", az leesett, de a fárasztó ökörködés nem szerepelt a repertoárban. Eddig. Bizony, a Dr. Ned túlzásba viszi a gyenge poénkodást, annyira, hogy a rövidke 5 órás végigjátszás alatt is a játékos idegeire megy. Dr. Ned igyekszik hozni a megszokott őrült doki sémát, de a dolog nem működik túl jól, a későbbi mellékszereplők pedig tényleg kihúzzák a gyufát. Ezt nem lenne nehéz megbocsátanunk, ha legalább a játékmenet kihozná a maximumot a Borderlandsből, de sajnos erről szó nincs. A legtöbb küldetés kimerül a „menj oda és öld meg" koncepcióban, de messze nem olyan innovatív módon, mint az alapjátékban láthattuk. A missziók itt inkább afféle kötelező elemként vannak jelen, mintha a fejlesztők egyszerűen nem akartak volna mást, csak valahogy zombikat erőltetni a játékba. Nem meglepő módon egyébként pont a járkáló hullák szereplése a játékmenet legjobb tulajdonsága. Dr. Ned teremtményei leginkább a George Romero későbbi filmjeiben látott, modern élőholtakhoz hasonlítanak. Gyorsak, pofozkodnak, és némelyikük képes fegyverek használatára is. Klisék, ezer éve ismerjük őket, de valamiért még most is mosolyt tudnak csalni az arcunkra.

## KI VAGY, DOKI?

Ha van olyan eleme a Dr. Nednek, ami mindenképp kiemelkedő, akkor az a design. A Borderlands unalmas, néha hótt egyforma helyszíneit feldobja Jacob's Cove látványa. A városka vízre épült házai és sötét, kihalt utcái frissítően hatnak, a falakra firkált feliratok pedig visszaidézik a település utolsó napjait. Nagy kár, hogy ennél nem jut tovább a Dr. Ned, és a hasonló áron mozgó DLC-k között eltűnik gyenge játékmenetével és a túlzásba vitt hülyéskedéssel. Aki mindenképp zombikat akar irtani a játékban fejlesztett karakterével, tegyen vele egy próbát, de ne csodálkozzon, ha a beleölt néhány órát nem lesz kedve megismételni. Pedig mennyi elszalasztott lehetőség volt ebben a DLC-ben!«

| | |
|---|---|
| GRAFIKA» | »95% |
| HANG ÉS ZENE» | »80% |
| JÁTÉKÉLMÉNY» | »60% |

**PRO** »Szép, az alapjátéktól hangsúlyosan eltérő új környezet, plusz a zombik...

**KONTRA** »Nagyon erőltetett humor és vérszegény játékélmény

**»65%«**

# MAD MOXXI'S UNDERDOME RIOT

**A második letölthető kiegészítő már egyedibb megközelítést választott, épp ezért lett sokkal jobb, és a Borderlands bizony megérdemli, hogy ne legyen átlagos.**

írta» CHOCHO

Mad Moxxi neve leginkább Mad Maxre hajaz, noha míg Max csak kemény volt, addig Moxxinak tényleg nincs ki a négy kereke. Egy fehérre festett arcú, szexisen vonagló fiatal lányról van szó, aki tűzpiros ruhában és eszeveszett hangulatban kommentálja az általa vezetett titkos bajnokságot. Bizony, Moxxi sokkal élőbb és szórakoztatóbb figura, mint Dr. Ned volt, mi több, az alapjáték NPC-inél is messze emlékezetesebb. A sztori itt tulajdonképpen annyi, hogy benevezünk Moxxi viadalára, és azon túl, hogy igyekszünk életben maradni, bebizonyítjuk, hogy nálunk keményebb macsót nem hordott hátán a föld (tisztelet a kivételt képező sziréneknek).

## ARÉNÁZÁS

A játékmenet tulajdonképpen a Gears of Warból ismert hordamódot turbózza fel a Gearbox saját szabályaival, erősen koncentrálva a kooperatív játékra. Bizony, a Mad Moxxi egyedül nagyon nehéz, és néhány szabály (pl. a halál utáni börtönbe zárás a kör végéig) kifejezetten idegesítő, ha senki sincs mellettünk. Persze még ezen kellemetlenségek nélkül is jól jön az erősítés, hisz a játék három arénája egyenként 25 hullámnyi ellenfelet küld ellenünk. 5 hullám jelent egy kört, és 5 kört kell teljesítenünk egy arénában ahhoz, hogy továbbjuthassunk. Ráadásul az 5 hullám folyamatosan erősödik, és bár közöttük hullanak az égből gyógyító csomagok, és lőszert is kapunk eleget, a Mad Moxxi nyújtotta kihívásra még a legkeményebb játékosok is elismerően hümmögnek. A harcok során elintézett ellenfelekért nem jár tapasztalati pont, így a DLC nem használható erőltetett tápolásra, a felszedett és el már nem rakható tárgyakat viszont egy új bankrendszernek köszönhetően eltehetjük későbbre. Itt mindig lesz rájuk szükség, nem kell azon aggódni, hogy a nyakunkon maradnak. Noha a játékmenet így elsőre kicsit egyszerűnek tűnik, a látszat csal. Pont a nehézség teszi a Mad Moxxit az egész Borderlands legjobb taktikát megkövetelő részévé. Sokat dob az élményen a pályatervezés is. A három aréna homlokegyenest eltérő designnal bír, és kivitelezésük ügyesen forrasztja egybe a hasonló játékok legkedveltebb multis megoldásait. Hell-burbia szűk és klausztrofób, The Gully magas és sötét, Angelic Ruins pedig nyílt és tágas.

## AZ A SZABÁLY, HOGY NINCS SZABÁLY

Moxxi továbbá nemcsak hogy ellenfelek százait küldi ránk, de időnként megváltoztatja az addigi szabályokat is. Egyes fegyvereket felerősít, másokat legyengít, felhúzza az ellenfelek életerejét, vagy mindenki mozgását felgyorsítja, brutális káoszt teremtve ezáltal. Itt minden őrült, semmi sem állandó… és ez az, ami miatt lehetetlenség nem szeretni Mad Moxxi föld alatti őrületét. Csupán az sajnálatos, hogy egyedül játszva az egész nem úgy működik, ahogy kéne neki. A taktika ilyenkor háttérbe szorul a túl sok harc miatt, és nincs meg az a kielégítő érzés, ami a Borderlandsben még szólóban is adott volt. Ettől eltekintve viszont nincs sok negatívum a Mad Moxxi's Underdome Riotban. Ha egy kicsit komolyabb megmérettetésre vágysz, gyűjtsd össze a haverokat, és vegyétek meg a Mad Moxxi DLC-t.«

| | |
|---|---|
| GRAFIKA» | »95% |
| HANG ÉS ZENE» | »80% |
| JÁTÉKÉLMÉNY» | »80% |

**PRO** »Moxxi érdekes karakter, és a DLC komoly kihívást nyújt.

**KONTRA** »Egyedül játszva túlságosan is nehéz, elvész az élmény...

**»80%«**

## »LEMARADTÁL RÓLA...?

**NINCS SEMMI GOND, HISZEN MI GONDOSKODUNK RÓLA, HOGY NE MARADJ KI**

A Borderlands alapjátékot még a 2009/13-as számban teszteltük, azonban akkor sincs semmi gond, ha nincs meg az adott lapszám, ugyanis a DVD-mellékleten megtalálhatják a cikket, méghozzá PDF formátumban. Ha szeretnétek pótolni, akkor csak be kell rakni a lemezt a meghajtóba, megnyitni a mapparendszert, és a PC Guru mappán belül megkeresni az Egyéb könyvtárat, ott találhatjátok meg Miguel igen jól sikerült írását.«

# THE SECRET ARMORY OF GENERAL KNOXX

**Amikor már azt hitted, hogy mindent tudsz Pandora titkairól, jön egy újabb kaland, és megvilágosodsz, hogy tévedtél. Knoxx tábornok története a legjobb kiegészítő a Borderlandshez, olyan, amilyennek az előző két DLC-t vártuk.**

írta» CHOCHO

Habár a Borderlands története kerek egésznek tűnt, biztos sokan voltak kíváncsiak, hogy mi történt a Vault felfedezése után. Nos, a General Knoxx az egyetlen olyan DLC, ami közvetlenül az alapjáték története után játszódik. Épp T-Bone Junctionbe tartunk, amikor elfogadunk egy szimpatikus küldetést, hogy szabotáljuk az Atlas Corporation egyik hadműveletét. A dolgok persze nem olyan egyszerűek, mint elsőre tűnnek, így szép lassan belekeveredünk egy újabb háborúba, ahol a már így is eléggé sziporkázó világ igazán magára talál. A Dr. Ned ökörködései helyett a General Knoxx folytatja a Borderlands hagyományait, és a benne rejlő humor visszatér a gyökerekhez, letisztult formájával kényeztetve az igényesen szellemes témák szerelmeseit. Könnyen kijelenthető, hogy a General Knoxx az eddigi legviccesebb DLC – és ez még mindig semmi a játékmenet nyújtotta tartalomhoz képest.

## TARTSD SZÁRAZON A PUSKAPORT!

A General Knoxx ügyesen ötvözi a Dr. Ned egyszemélyes játékmenetét a Mad Moxxi kooperatív kihívásaival. Ezt a DLC-t a magányos harcosok is nyugodt szívvel megvásárolhatják, ám azzal nem árt tisztában lenni, hogy a szólóbarát design ellenére is kijut a hajtépésből rendesen. A General Knoxx nehéz, méghozzá nem is kicsit, így nem véletlen, hogy a sztori az alapjáték kampánya után veszi fel a fonalat. Ekkor a legtöbb játékos úgy 35-50 szint között mozog, ami pont jó a DLC nehézségéhez mérve. Viszont ha a karakteretek ez alatt áll, jobban teszitek, ha tápoltok még egy kicsit. Már csak azért is érdemes szörnyekre és banditákra vadászni, mert a General Knoxx megemeli a játékban elérhető maximális szintet 61-re. Azoknak pedig, akiket vonz Pandora megújult sivataga, fontos lesz a megemelt játékos-szint, pláne, ha a sok alfőnök és főellenfél után nekiesnek a játék titkos bossának, aki közel sebezhetetlen. Mindezen tartalomhoz persze hely is kell, és szerencsére a General Knoxx ebben sem szűkölködik. Nagyon sok, korábban még nem látott területet járhatunk be, és kapunk pár új járművet is, melyek közül talán a négyszemélyes behemót lesz a legemlékezetesebb. A járművek irányítása mondjuk lehetne egy kicsit jobb, de idővel beletanulunk.

> » Ha a 3 DLC után sem untál még rá a Borderlands világára, akkor jó hír lehet számodra, hogy General Knoxx kalandjával még nem ért véget a DLC-k sora... «

## KÖTELEZŐ MÉSZÁRSZÉK

A játékmenet nem jut tovább a már megszokott sémáknál, és nem is kísérletezik, ahogy a Mad Moxxi tette, egyszerűen csak kihasználja a Borderlands legjobb tulajdonságait, bebizonyítva, hogy ami nem romlott el, azt nem kell megjavítani. A grafika és a design nagyon hasonlít az eredetihez, ám valahogy mégis változatosabb, úgyhogy nem lesz olyan érzésünk, hogy folyton ugyanott mászkálunk. Ráadásul ez a DLC a leghosszabb az összes közül, nagyjából plusz 10 óra játékidőt jelent. Ez már egy teljes játékkal is felér manapság, ami nem semmi a megszokott árért. Az eddig felsorolt letölthető tartalmak közül tehát a The Secret Armory of General Knoxx szerepelt a legjobban, és ez az egyetlen, amit minden lelkes kalandornak a figyelmébe ajánlunk. Nem bánjátok meg.«

| | |
|---|---|
| GRAFIKA» | »95% |
| HANG ÉS ZENE» | »90% |
| JÁTÉKÉLMÉNY» | »90% |

**PRO** »Teljes játékokat is megszégyenítő tartalom és hossz, és a legjobb a Borderlands DLC-k sorában...

**KONTRA** »Nem igazi negatívum, inkább figyelmeztetés: csak végigjátszás után érdemes megvásárolni.

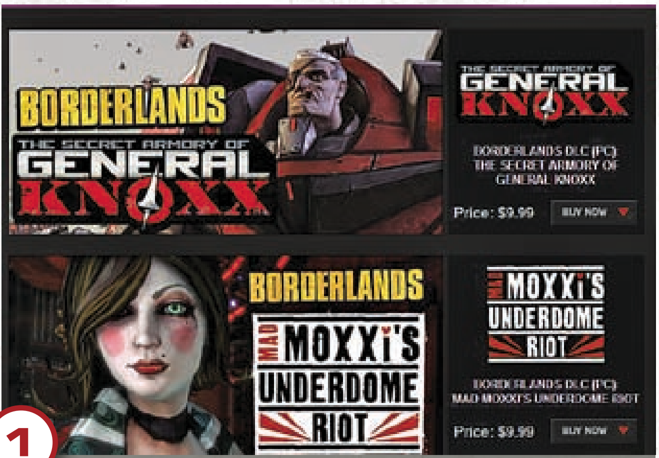
**»90%«**

# BESZEREZNÉM, DE HOGY?

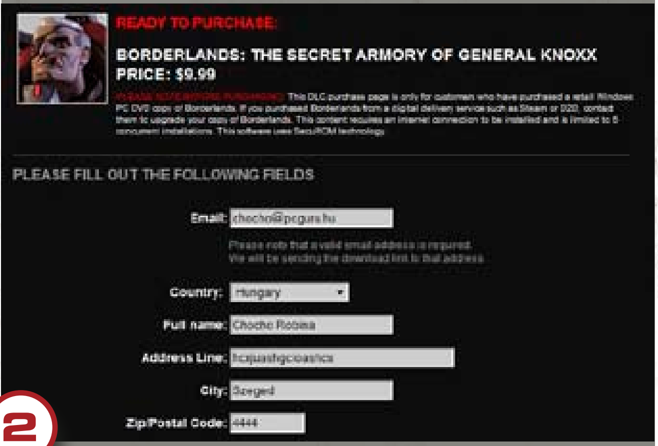
## LETÖLTÉSI TANÁCSADÓ A BORDERLANDS DLC-KHEZ

**A DLC-k külön lemezen nem kaphatók, így mindenképpen digitális letöltéshez kell folyamodnunk, ha be akarjuk szerezni őket. A netes vásárlásban tapasztalatlanabb olvasóink tájékoztatása végett most átvesszük, hogyan lehet egyszerűen hozzájutni a kiegészítőkhöz.**

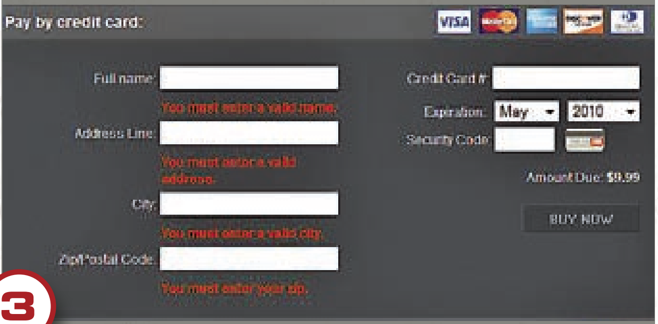
### »DLC A 2K-TÓL




1 Első lépésként látogassatok el a **http://digital.2kgames.com**-ra, ahol megtalálhatjátok mind a három DLC-t, a pontos árral. Ha rászántátok magatokat a vásárlásra, akkor csak rá kell bökni a **'Buy Now'** gombra.



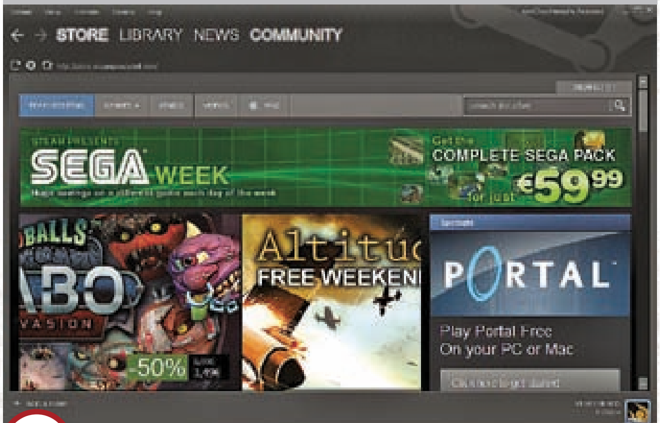

2 A vásárlás első lépése, hogy meg kell adni néhány adatunkat a rendszernek, itt semmi bonyolultba nem ütközhetünk, hiszen teljesen hétköznapi adatokra van szükség, úgymint név, e-mail, elérhetőségek...



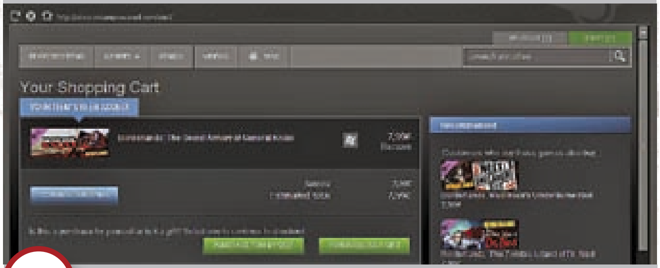

3 Az adatok megadása után következik a fizetés, amit természetesen csak dombornyomott bankkártya segítségével tudunk kivitelezni. Ha te, vagy bármely családtagod rendelkezik ilyennel, akkor csak a megfelelő mezők pontos kitöltésére van szükség, és ha megtörtént a pénz levonása, már töltődik is a DLC a winchesterre.

### »DLC A STEAMRŐL

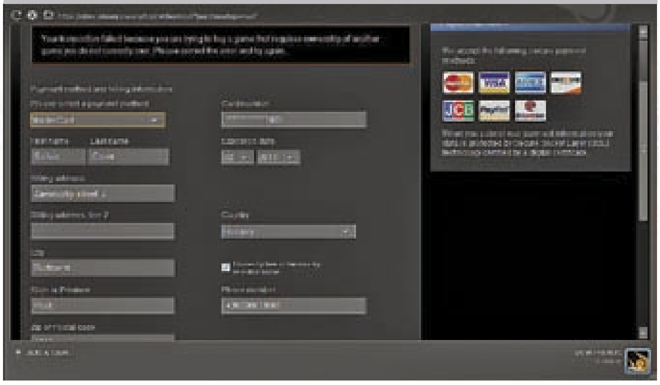
1 A Steamről való DLC-vásárlás csak azoknak elérhető opció, akik már az alapjátékot is itt vásárolták meg. Ha még nincs meg a Borderlands, akkor azt is érdemes a Steamből megvásárolni, aztán ha bejött a program, akkor jöhetnek a DLC-k is.




2 A Steam nyitóoldalán keressünk rá a megvásárolni kívánt tartalomra (legyen az akár az alapjáték, akár valamelyik DLC), a találatok közül válasszuk ki a nekünk megfelelőt, majd a program adatlapján kattintsunk rá az **'Add to Cart'** opcióra. Egyszerre akár több programot is bezsákolhatunk így, hogy aztán egyszerre fizessük ki az egész pakkot, ha tehát nagy Borderlands-fanatikusok vagytok, akkor egyszerre akár mindhárom DLC-t is megvásárolhatjátok.




3 Ha túl vagyunk a programok kiválasztásán, akkor irány a **'Your Shopping Cart'** opció. Ha biztosak vagyunk a dolgokban, akkor innen már csak egy gombnyomás (Purchase for Myself) a vásárlás, és mivel a regisztrációnál már megadtuk a nevünket, címünket és egyebünket, itt már csak a dombornyomott bankkártyánk adatait kell kitölteni, és ha minden stimmel, akkor már töltjük is a kiegészítőket.



»fejlesztő: TaleWorlds »kiadó: Paradox Interactive »web: www.taleworlds.com

# Ballag a katona

**A szerepjátékok egén nincs még egy olyan különös madár, mint a Mount & Blade, és hála a török fejlesztőknek, most már egymás ellen is megmérkőzhetünk a középkor vértől ittas csatamezőin. Lovakra fel!**

írta» CHOCHO

Nehéz egy olyan játékot objektíven megítélni, amely első látásra semmi pozitívval nem várja az embert. A grafika még jó szívvel sem szép, a játéktér túl szabad, a harcrendszer pedig, bár egyszerűnek tűnik, nehezen szokható, és túl sok ellenféllel állít szembe minket. Ha viszont félretesszük az előítéleteinket, és kicsit tanulunk a program filozófiájából, hamarosan rájövünk, hogy kincset találtunk. Ez volt a helyzet a két évvel ezelőtt megjelent Mount & Blade című szerepjáték-hibriddel is. A program annyira váratlan és példa nélküli tervezést kapott, amivel nehéz volt megbarátkozni, mégsem maradt utána olyan RPG-fanatikus, aki ne tudott volna legalább egy tucat kellemes emléket idézni a középkorba ültetett program rejtett erényei miatt. Két esztendő telt el azóta, és a lelkes, eredetileg garázsfejlesztőként indult török TaleWorlds most elhozta nekünk a játék standalone kiegészítőjét, ami a csiszoltabb játékelemek mellett különleges többjátékos lehetőségekkel is kényezteti a műfaj szerelmeseit.

## HA RÖVID A KARDOD…

Mielőtt azonban rátérnénk a Warband újdonságaira, foglalkozzunk kicsit az alapokkal, ugyanis a Mount & Blade egy teljesen egyedi megközelítésű világot mutat be. Calradia fiktív földjein járunk valamikor a ködös XIII. század második felében. Ez a föld nagyjából Európa korabeli rajzainak összesített inkarnációja… és itt akár véget is vethetnénk a sztori mesélésének, ugyanis ebben a játékban nincs konkrét történetszál vagy elérendő cél. A Mount & Blade karaktergenerálással indít, mint a legtöbb RPG, azt viszont, hogy a tetszőleges múltú és személyiségű hősünk milyen úton indul el, és miféle ember lesz, teljességgel ránk bízza a játék. Nincsenek emlékezetes NPC-k, sem jól megrendezett átvezetők, hogy a látványos mágiáról már ne is beszéljünk. Csak a kemény középkor még keményebb életvitele, ami az adott idő lovagjainak szabad vándorlását és döntési jogát adja a kezünkbe. Ha akarunk, felcsaphatunk hősnek, és várról várra járva teljesíthetjük a helyi méltóságok nemes kívánalmait. Amennyiben

»Ha te nézel felfelé, akkor ez nem egy nyerő helyzet...

## »AMI EDDIG NEM VOLT«

Az alapjátékban található, egyszemélyes módra kihegyezett Calradia most nagyobb és több lehetőséget rejt, mint eddig bármikor. Kapunk egy új frakciót, ami a Sarranid szultánság nevet kapta, és valódi középkori királyságok szolgáltak modelljéül a nem túl békés közelkeletről. A játékos lehetőségei is tágultak egy keveset. Amennyiben unalmas a fosztogatás, egész komoly célokat tűzhetünk ki magunk elé, hisz már nemcsak hadurak, de királyok is lehetünk, feleséggel, ahogy kell. Sokat változott a játék gazdasági rendszere is. A városok és falvak fizette adók maguktól begyűjtésre kerülnek, azaz nem kell, hogy saját magunk menjünk el értük (végre...), valamint a program egy ablakban vezeti az összes kiadásunkat, hogy előre tudjuk, mennyi pénz kell majd a következő hétvégére földünk eltartásához.

»Tűzoltó legyek, vagy katona? Vadakat terelő íjász...?

»Gyere ki a hóra, felszállunk egy lóra...

viszont megelégeljük a soha semmit nem csináló előkelőségek gyerekes nyavalygását, beállhatunk banditának, hogy falvakat fosztogatva gyarapítsuk lovunkon hordott tarisznyánk aranytartalékát. Bizony, a lovaglás a Mount & Blade-ben elkerülhetetlen és igen fontos tényező, lévén a gigantikus világtérképen is csak eme hátasállat segítségével juthatunk el egyik birodalmi fővárostól a másikig. Amikor pedig nem boldogulunk egyedül, felfogadhatunk zsoldosokat, akik a legtöbb játéktól eltérően itt folyamatosan mellettünk lesznek. Seregünk mérete óriási, viszont ahhoz, hogy eltartsuk, pénz kell, amit hetente fizetünk ki jóravaló bajtársainknak. Együtt kilovagolva szinte bármit megtehetünk, Calradia négy királyságának állandó háborúi pedig gondoskodnak róla, hogy legyen kihez szegődnünk és kiket leméсzárolnunk. A világ körülöttünk él és tetteinktől függetlenül is mozog, cselekszik, mi pedig vagy részt veszünk a politikai acsarkodásban, vagy nem. Persze egy ilyen stílusú, már-már túlzásba vitt sand-box játékban a küldetések nem lehetnek valami változatosak, és ez valahol igaz is a Mount & Blade egyszemélyes játékmódjára. Valaki elmondja, hogy itt és itt ez meg ez történt, mi pedig odamegyünk, hogy kinyírjuk vagy elfogjuk a felelősöket. Mivel nincsenek sztorielemek, a monotonitás könnyen megölhetné a koncepciót, de ekkor vesszük csak észre, hogy maga a harcrendszer mennyire jó valójában. Mivel a középkorban vagyunk, jórészt közelharcot vívunk kardokkal és baltákkal, de kijut a jóból azoknak is, akik íjászkodni vagy lándzsákat hajigálni szeretnek jobban. A csaták valós időben zajlanak, és pofonegyszerűen irányíthatók, noha ahhoz, hogy ne vérezzünk el egy-két jól irányzott csapástól, fejlett reflexek kellenek. Még szerencse, hogy sok könnyítési lehetőség van, éléthűre véve ugyanis szó szerint egy csapásra végünk lehet.

» Noha a középkor lovagi páncéljait legtöbbször marcona férfiak öltötték magukra, a Mount & Blade: Warbandben női karakterrel is felvehetjük a kesztyűt! «

## ...TOLDD MEG EGY LÉPÉSSEL!

A Warband legnagyobb újdonsága, hogy az imént leírt egyszemélyes játékélményt nagyszerű többjátékos lehetőségekkel is felruházza. Az egész nem áll másból, mint összeeresztett játékosok tucatjaiból, minderre viszont a tökéletesen kiegyensúlyozott harcrendszer teszi fel a koronát. Az íjászatot mesteri szinten űzni igen nehéz, de sok gyakorlás után nem marad el a jutalom. Viszont ha valaki kitanulja a kardforgatás minden trükkjét, jaj annak a nyilasnak, akinek a közelébe férkőzik. Itt mindennek megvan a maga erőssége és gyengéje, a játékosok pedig szabadon testre szabhatják virtuális énjüket a szóló mód egyszerű, de részletes karaktergenerátora segítségével. Elvileg 64-en eshetünk egymásnak a Steam rendszerén keresztül, ám vannak olyan szerverek, ahol ezt a számot bőven 200 fölé emelték. Ilyenkor persze a pingelés már okozhat kellemetlenségeket, és a pályák sem ekkora harcokra lettek tervezve, de a hangulat, ami átjárja az embert, leírhatatlan. Kár, hogy maguk a játékmódok nem hoznak igazi újdonságokat (DM, TDM, CTF, satöbbi...), és bár lehet, hogy nagy falat lett volna, de egy taktikai térképes, körökre osztott harci-MMOG-t is ki lehetett volna hozni ebből a receptből.

## SÖTÉT KÖZÉPKOR

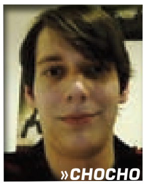
Sajnos azonban hiába jó játék a Mount & Blade: Warband, ha tálalás szempontjából még a minimális elvárásoknak sem képes megfelelni. Nem túlzás azt állítanom, hogy a PC Guruban töltött egy évem alatt ez volt a legrondább program, amit teszteltem, és ez a Day of the Zombie után nem semmi „teljesítmény". Vannak pillanatok, amikor igyekszik a motor (pl. a kikötők erősen súrolják a kettes alát), de legtöbbször igénytelen textúrák feszülnek a low-poly karaktereken, iszonyúan rossz animációkkal megspékelve. A változatos helyszínek és a gyakorlatilag nem létező gépigény persze pozitívumnak mondható, és más, nem annyira technikai oldalú javak is írhatók a Mount & Blade számlájára. Ilyen a hihetetlenül sok szöveg, ami hála a hazai forgalmazónak, magyarul került a lemezre. A zene és a hanghatások minimalisták, így nem is érdemes foglalkozni velük, és úgy összességében lerí a játékról, hogy a fejlesztőket nem vetették fel milliók. Mindezen negatívumok ellenére azonban nem felejthetjük el, hogy a nehezen induló játékmenet és a gyatra grafika alatt nagyon sok rejtett érték húzódik, amik előrevetíthetik a következő generációs szerepjátékok játékmenetét. Ha nem zavar a látvány, és fogékony vagy a különlegességekre, akkor ne habozz, vedd meg a Mount & Blade: Warbandet, azonban ha nem ismered annyira a szerepjátékok műfaját, még csak ne is forduljon meg a fejedben, hogy ezzel a darabbal kezdj közelíteni feléjük.«

»Mount & Blade: Warband«

| | |
|---|---|
| GRAFIKA» | »40% |
| HANG ÉS ZENE» | »40% |
| JÁTÉKÉLMÉNY» | »80% |

www.pcguru.hu/1619

»A Mount & Blade tipikusan az a játék, amit vagy megszeret az ember, vagy ki se próbál, mert elijeszti a csúnya grafika. Pedig van benne mit kedvelni, az biztos.


»CHOCHO

**PRO** »Nagyszerű multiplayer és egy, a maga nemében úttörő egyjátékos mód

**KONTRA** »Értjük, hogy garázsprojekt, de a megvalósítás néhol minősíthetetlen

GÉPIGÉNY» P4 2.1 GHz CPU, 1 GB RAM, 128 MB VGA, 900 MB HDD

**»70%«**

»fejlesztő: Obsidian Entertainment »kiadó: SEGA »web: www.alphaprotocol.com

# Én, a kém

**Az Obsidian a Star Wars és a Forgotten Realms mesés világai után ezúttal a kémek modern univerzumába kalauzol minket. Legújabb játékukban Michael Thortont amerikai titkosügynököt alakítjuk, aki több kontinenst átszelve tanulja meg az örök igazságot: soha ne bízz senkiben, különben piszkosul ráfázol...**

írta» BADSECTOR

Manapság a kémtörténetek terén már nagyon nehéz igazán eredetit alkotni. A klasszikus James Bond stílus már lejárt lemez: még magának a 007-es ügynöknek is alaposan meg kellett változnia a filmvásznon, hogy komolyan vegyük. Napjainkban a Bourne-sorozat és a hozzá hasonló realista kémfilmek az igazán népszerűek, így nem csoda, hogy szerepjátékához az Obsidian sem a koktélokat, csodaautókat és gyönyörű nőket szerepeltető régebbi James Bond mozikat vette alapul, hanem inkább a Bourne trilógiát. Az Alpha Protocolban a pörgős akció mellett a legfőbb kulcsszó a realizmus: modern, valóságos helyszíneken járunk, a küldetések mintha a híradó eseményeiből köszönnének vissza, a történet fontosabb szereplői pedig aprólékosan kidolgozott jellemek.

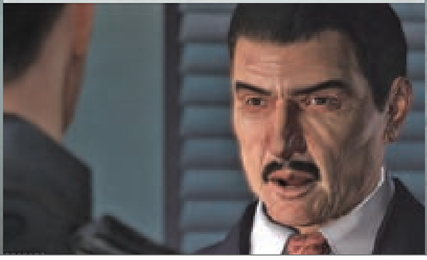
## BEAVATÁS

Kémtörténetünk hőse Michael Thornton, egy fiatal, zöldfülű titkosügynök, aki nemrég szabadult csak a kémiskolából, és bedrogozva, kábultan ébred egy számára ismeretlen kiképzőhelyen. A játék elején a szokásos oktatórész egyben hősünk tréningje is: miután kábultan, botladozva mászik le egy műtőágyról, vele együtt tanulhatjuk meg a párbeszédrendszer, a lövöldözés és „különleges eszközök” használatának csínját-bínját. Aki játszott a BioWare most már klasszikusnak számító sci-fi RPG-jével, az hamar felfedezi, hogy mindegyik játékelem tulajdonképpen a Mass Effect rendszerére hasonlít, csak kémvilágba átültetve. A párbeszédeknél például ugyanúgy több irányban lévő választípusok (pl: agresszív, sármos, szakmai stb.) közül kell valamelyik mellett letenni a voksunkat, a különbség pusztán annyi, hogy itt gyorsan kell döntenünk, lévén korlátozott idő jut csak a megfelelő replika kiválasztására. Kellemes pozitívum, hogy itt a beszélgetőpartnerünkkel való viszonyunkat tényleg jelentősen befolyásolja minden egyes válasz, és ezáltal nemcsak a vele való kapcsolatunk, hanem a történet is másféleképpen alakulhat. Mint ahogy az közvetlen főnökünkkel való párbeszédből is kiderül: rossz válasz tulajdonképpen nincs, lévén viszonyunk változása a fontosabb karakterekkel pusztán a sztorit befolyásolja, semmit sem „ronthatunk el” vele.

> »Az Obsidian és különféle korábbi formációi (Black Isle, Troika Games) leghíresebb címei: a Fallout II, illetve a Vampire the Masquarede: Bloodlines elképesztő bugjaik miatt is „legendássá” váltak«

## CÉLKERESZTBEN

Michael a játék során a fegyverek igen széles repertoárját használhatja: a különféle revolverektől kezdve a dupla csöves puskákon és félautomata típusokon át a géppuskákig mindenféle gyilkolóeszköz megfordulhat a kezében. A kategóriákon belül is széles a választék, ugyanis sokféle tulajdonság különbözteti meg egymástól a márkákat és típusokat. Mindegyik fegyverre speciális tartozékokat is aggathatunk: lézeres célzót, hangtompítót, és így tovább. A régi motorosok persze erre biztosan megvonják a vállukat, hiszen minek kü-



## »MI IS AZ A HÁROM 'JB'«

Mint a legtöbb RPG-ben, az Alpha Protocolban is rengeteg karakterrel találkozhatunk. A választható párbeszédek „valós időben” zajlanak, tehát korlátozott időnk van arra, hogy a megfelelő válasz mellett döntsünk. A párbeszédrendszernek az Obsidian még nevet is adott: Dialogue Stance System. A replikáknál nem mondatokat, illetve még csak nem is kulcsszavakat kell megadnunk, hanem „beállítottságokat”: agresszív, professzionális, nyájas. A készítők szerint ezeket a válaszokat a három „JB” tulajdonságai alapján dolgozták ki, akikből Michael Thorton figuráját összegyúrták: a „professzionális” Jason Bourne, a „behízelgő, sármos” James Bond, az „agresszív” pedig Jack Bauer a 24-ből. Hogy azért ne legyen a rendszer ennyire egyszerű, kapunk időnként egyéb lehetőségeket is, például a „szarkasztikus” válaszadást. A párbeszédek alakulásának azonnali következményeit is tapasztalni fogjuk, illetve ezek később befolyásolják majd a sztori alakulását.

»Itt azért érdemes lesz gondolkodni, mielőtt megszólalunk...

lön fegyvert venni, ha a küldetések alatt úgyis elszedhetjük azokat az elhullott ellenségtől, nem? Nos, ez itt nem igaz, lévén csak töltényt tudunk zsákmányolni az elhullottaktól, és saját fegyverünkön kívül mást nem tudunk használni. Ráadásul a fegyvereket sem csak úgy ingyen vágják hozzánk, hanem a küldetések során megszerzett súlyos dollárokat kell kipengetnünk értük. Főnökünk ezt azzal indokolja, hogy a minisztériumban jól fenékbe rúgnák, ha kiderülne, hogy ő lát el minket pénzforrással, amelyből fegyvert vásárolhatnánk magunknak. Gondolom, a legtöbben hallottatok róla, hogy az amerikai kormány mi pénzt áldoz a CIA-ra, szóval ez a logika mondjuk jobban sántít, mint Overdose a sérülése után... Maga a tűzharc olyan, mintha a Mass Effectet keverték volna egy kiforratlan Splinter Cellel, néhány szerepjátékos elemmel megbolondítva. Csakúgy, mint a lopakodós játékok zömében, jobban járunk, ha csendben, fedezékből, fejlövésekkel operálva, taktikusan próbáljuk elintézni az ellenséget, és nem játszunk Rambót, lekaszálva mindenkit, aki él és mozog. Sajnos (különösen a játék elején) ezt pokolian nehéz betartani, lévén lopakodási képességeink kezdetben igen alacsony szinten állnak, ráadásul az ellenség szinte hatodik érzékkel tudja megállapítani, ha éppen egy láda vagy valakinek a háta mögött somfordálunk, így igen gyakran kerülünk azonnal tűzpárbajba, majd rövidesen felsivít

**Remek történet, jó néhány játékmenetbeli hiányossággal megtoldva...**

az idegtépő riasztó, és máris olyan érzés keríti hatalmába az egyszeri játékost, mintha a világ legelfuseráltabb Sam Fisherét irányítaná. Oké, értem én, hogy szerepjátékról van szó, ahol zöldfülű hősünkkel fejlődnünk kell, de azért a fejlesztők elnézőbbek is lehettek volna, mert nincs annál idegesítőbb, mint amikor félpercenként megszólal a vijjogó riasztó. Amennyiben viszont az ellenfél nem figyel fel ránk, és sikerül halálos csendben, osonva megközelítenünk őt, akkor egy nagyon szépen kidolgozott Krav Maga (vagy ahhoz hasonló) harci mozdulatot láthatunk, amellyel azonnal leterítjük az áldozatainkat. Ha ez nem jön össze, akkor kézitusába keveredünk, melynek animációja szintén elsőrangú – kár, hogy részünkről az interakció pusztán az E gomb vad nyomkodására korlátozódik, miközben azon imádkozhatunk, hogy ne ugorjon hátra az ellenség, mert a kicsit bénácska kamerakezelés és irányítás miatt nagy az esély rá, hogy többé az életben nem kapjuk el.

### „AZT REMÉLI, HOGY BESZÉLEK, GOLDFINGER? – NEM MR. BOND, AZT REMÉLEM, HOGY MEGÜTI A GUTA!”

Be kell vallanom, hogy ez a híres 007-es párbeszéd nem egészen így végződött, engem viszont időnként tényleg a guta kerülgetett, amikor szembesülnöm kellett a játék hibáival, melyek miatt sokszor tölthettem vissza az előző állást. Kezdjük a legszembetűnőbb hiányossággal: a mesterséges intelligenciával, amely vagy hihetetlen érzékkel tudja megállapítani, hogy éppen merre lopakodom, és azonnal letámad, vagy éppenséggel annyira idióta, hogy egy helyben áll, amíg szép nyugodtan szitává nem lövöm. Az MI butaságai azért is bosszantóak, mert vannak helyzetek, mikor feltűnően okos: ügyesen helyezkedik, bekerít és hívja a társait, vagyis látszik, hogy az Obsidian mit szeretett volna a rendszerből kihozni, csak éppenséggel nem sikerült kiszűrni az összes hibát a végső változatból. Ez egyébként sajnos nem csak a mesterséges intelligenciára korlátozódik, időnkét komolyan padlót fogtam, olyan szintű bugokkal találkoztam: falba lógó karakterek, hirtelen a semmibe hulló főszereplő, tehát olyan hibák, amelyektől még egy

## »AZ ÉN HÁZAM AZ ÉN VÁRAM!

### AVAGY EGY JÓ KÉM ALAPOSAN FELKÉSZÜL AZ AKTUÁLIS AKCIÓRA

Amikor Thorton egy újabb városba érkezik, akkor először egy titkos lakásba kerül, ahonnan kilépve indíthatjuk el a küldetéseket. A lakásban azonban érdemes először alaposan felkészülni: fegyvert és védőöltözéket válthatunk, beszélhetünk az irányítókkal, megváltoztathatjuk külsőnket, és itt tudjuk a szintlépéskor megszerzett tapasztalati pontokat is elosztani. Egy külön képernyő elé ülve kereskedhetünk a fegyverekkel is: a régieket eladva újakat vásárolhatunk, illetve fel is spécizhetjük őket. A választható küldetések között találunk kötelezőket és opcionálisokat is.«

»Na kérem, ez itt pontosan az, aminek hívják: „tűz-harc”

»A rohamosztagosoknál idén a piros-fekete összeállítás lett a divat

2000 előtti, kevésbé rangosabb játék fejlesztői is mélységesen elszégyellnék magukat. A bugok azonban eltörpülnek az „ügyességi” feladatok okozta frusztráció mellett. Én nem tudom, ki volt az a „géniusz”, aki kitalálta ezeket a részeket, mindenesetre sikerült minden idők legidegesítőbb szimulált zár- és kódfeltöréseit, számítógépes hackerkedését megalkotnia. A zárfeltörésnél például az egér csigalassú mozgatásával kell (időre!) pixelpontosan a helyükre húzni a tolvajkulcsokat, a hackelésnél pedig egy állandóan változó számhalmaz közepette kell megtalálni az egérrel, illetve a billentyűzettel két külön számsort – a sokadiknál már szinte jojózott a szemem, miközben a készítők drága felmenőit illettem kedvesnek semmiképpen nem nevezhető kifejezésekkel. Hasonlóképpen idegtépő a kódfeltörés is: itt egymásba indaszerűen fonódó csíkokat kell kiválasztani megfelelő sorrendben a rendkívül szűkös idő alatt. Azt talán mondanom sem kell, hogy elég egyetlen rossz próbálkozás, és már sikít is a riasztó, és kapjuk a golyót a hátunkba, lévén a játék „realizmusa” miatt ilyenkor valós időben kell megoldanunk a feladványokat, miközben bármikor ránk támadhat az ellenség.

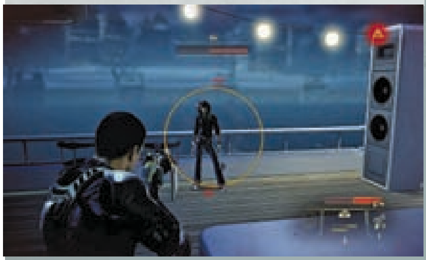
## KÉMEK ISKOLÁJA

No de evezzünk át kissé kellemesebb vizekre. A szerepjátékos rész például egész korrekt (látszik, hogy ehhez jobban értenek az Obsidiannál...). Igaz, a fejlődési rendszer (is) kísértetiesen hasonlít a Mass Effecthez, de közismert, hogy a játékiparban jótól lopni nem szégyen. Csakúgy, mint a BioWare klasszikusában, a tapasztalati pontokat felhasználva itt is egyre profibb szintre fejleszthetjük a különféle tulajdonságainkat, és egy bizonyos szakaszhoz érve speciális képességeket kapunk. Itt jegyezném meg, hogy érdemes sok pontot költeni a lopakodásra, mert ebben a játékban akkor tudunk igazán jól érvényesülni, ha az ellent minél diszkrétebben, néma csendben közelítjük meg. Az éles bevetésen a speciális képességek közül egyszerre csak egyet választhatunk ki egy külön menüben, amelyet aztán a Q gomb lenyomásával használhatunk fel. Amikor „ellőttük” a képességünket, egy ideig várnunk kell, mire újfent használhatjuk. A tulajdonságok mellett Michael fizimiskáját is megváltoztathatjuk, de csak különféle borosta és arcszőrzetek (a favágó körszakáll rendkívül mulatságos), illetve sapkák és szemüvegek közül válogathatunk, az arcvonásokat nem formálhatjuk. A változtatásokat egyébként Thorton lakásában hajthatjuk végre, amely hasonló funkciót tölt be, mint a Normandy a Mass Effectben – azt leszámítva, hogy itt egyedül vagyunk. A lakásban egy tévékészüléken keresztül kapjuk a küldetéseket, amelyben időnként a friss híreket is megnézhetjük. A hírek között a mi akcióink is kiemelt helyet kapnak, de Thorton nevét persze nem említik meg, hanem mindig a helyi kormány vagy az „amerikai szervezetek” aratják le a dicsőséget.

» Az Obsidian fejlesztői közül sokan dolgoztak a régi Falloutokon is, így számukra több mint tízéves visszatérés lesz az idén megjelenő New Vegas «

## RÓMÁT LÁTNI ÉS ÉLETBEN MARADNI

Az Alpha Protocolban a világ négy, egymástól teljesen eltérő színterére juthatunk el: Szaúd-Arábiába, Moszkvába, Rómába és Tajpejbe. Az



»Félrenyeltél? Várj, majd én segítek...

»A jobb levegővétel érdekében most egy kicsit megszorítom a nyakad...

»Csupa szimpatikus arc vár majd ránk a sztori során, milyen jó lesz beverni őket...

Obsidian grafikusait dicséri, hogy mindegyik helyszínt rendkívül aprólékosan kidolgozták, és ennek köszönhetően a játék világa totálisan magába szippantott. Igazi hangulatbomba, mikor Thortonnal az afrikai ország romos és koszos kisvárosainak sikátoraiban szívod a port, mikor Moszkvában a ropogó hóban, a hidegben az orosz mesterlövészek elől bujkálsz, mikor Rómában egy elegáns múzeumban gyilkos tűzpárbajba keveredsz, vagy mikor szembesülsz a kínai köztársaság metropoliszában a lepukkant nyomornegyedek és elegáns szállodák éles kontrasztjával. Mégis, a környezet remek kidolgozása sem tudja tökéletesen palástolni a grafikus motor hiányosságait. Az Alpha Protocolt már igen régóta hegeszti az Obsidian, megjelenését jó párszor elhalasztották, és ez meg is látszik a játékon. Három-négy évvel ezelőtt még méltattam volna a grafika erényeit, azonban 2010 nyarán ez a látvány már csöppet elavultnak számít. Ezt a játék elején éreztem a leginkább: a kiképzőtábor a játék többi helyszínével ellentétben szürke és unalmas, így jobban kiütköznek a grafikus motor szembetűnő gyengeségei. Szerencsére a fontosabb karaktereket sikerült jól kidolgozni, bár érdekes módon éppen Thorton arca sikerült kissé elnagyoltra. Az ellenségeink tekintetében leginkább a „klónok háborúja" szókapcsolat jutott eszembe, igaz, animációjuk általában véve elsőrangú, különösen akkor, amikor összerogynak, vagy amikor Thortonnal egyetlen gyilkos ütéssel megöljük vagy megfojtjuk őket. A különféle robbanás- és tűzeffektusok viszont már cseppet sem szépek – még szerencse, hogy ebben a játékban ez annyira nem lényeges. A hanghatásokra pedig egyáltalán nem kell panaszkodnunk: a szinkronhangok elsőrangúak, és a Bourne filmeket idéző, a helyszínekhez illő pörgős zenei rész is kellőképpen felnyomja a játékosban az adrenalint.

## HAZUGSÁGOK HÁLÓJA

Sok hibája ellenére az Alpha Protocol egy igazán komoly pozitívummal büszkélkedhet, ez pedig nem más, mint az elsőrangú történet, amely egész végig a képernyő elé szögezi az embert. A helyenként előforduló bosszantó bugok vagy rossz játékelemek ellenére is tovább akarunk jutni Michael Thortonnal, hogy felfedjük az Alpha Protocol titkát. Komplex és izgalmas kémsztorival van dolgunk, melyben mindegyik fontosabb karakter igazi kidolgozott egyéniség. Nincsenek igazán jó vagy rossz figurák, egyetlen dolog közös bennük: hősünk egyikükben sem bízhat. Summa summarum: az Obsidian alkotása egy igazán összetett, remek akció-szerepjáték, amely feltűnő rokonságot mutat a Mass Effecttel, csak éppen más környezetben. A változatos helyszínek, a kitűnő sztori, a sokféle fejlesztési lehetőség és a taktikus akció olyan pozitívumok, amelyek egy idő után feledtetni tudják a bosszantó tökéletlenségeket. Onnantól kezdve egyébként, hogy Thorton igazi szuperkémmé válik, az Alpha Protocol tényleg teljesen magába szippant, csak ki kell tartani odáig. Az mindenesetre kétségtelen, hogy az Obsidian nem alkotott mesterművet, azonban aki szeretne megmártózni a kémkedés izgalmas világában, az most nem talál ebben a műfajban jobb játékot.«

### »AZ ELSŐ SAJÁT VILÁG

#### AVAGY A MAJDNEMHOGY JÓ MUNKÁHOZ IS IDŐ KELL

Az Obsidian már 2003-ban megalakult, érdekes módon mégis ez az első teljesen saját címük. Két első játékuk a BioWare szerepjátékainak folytatása volt: a Star Wars: KotOR II és a Neverwinter Nights II, illetve két kiegészítőt is kiadtak az NWN II-höz. Annál is inkább meglepő, hogy ennyi évet kellett várni egy saját IP-re, mert a csapat tagjai nem ma kezdték a szakmát: Feargus Urquhart, Chris Avellone és Chris Jones többek között az 1997-es Fallout fejlesztői, és azóta is sok szerepjátékot letettek már az asztalra.«

| | |
|---|---|
| GRAFIKA» | »81% |
| HANG ÉS ZENE» | »89% |
| JÁTÉKÉLMÉNY» | »81% |

www.pcguru.hu/1223

»Remek akció-szerepjáték, kár, hogy a hosszú fejlesztés és a játékban maradt bugok meg egyéb bosszúságok miatt lemaradt a porondról olyan klasszikusok mellett, mint a Mass Effect 1-2.

»BADSECTOR

**PRO** »Kiváló sztori, remek párbeszédrendszer, változatos helyszínek a játék erősségei

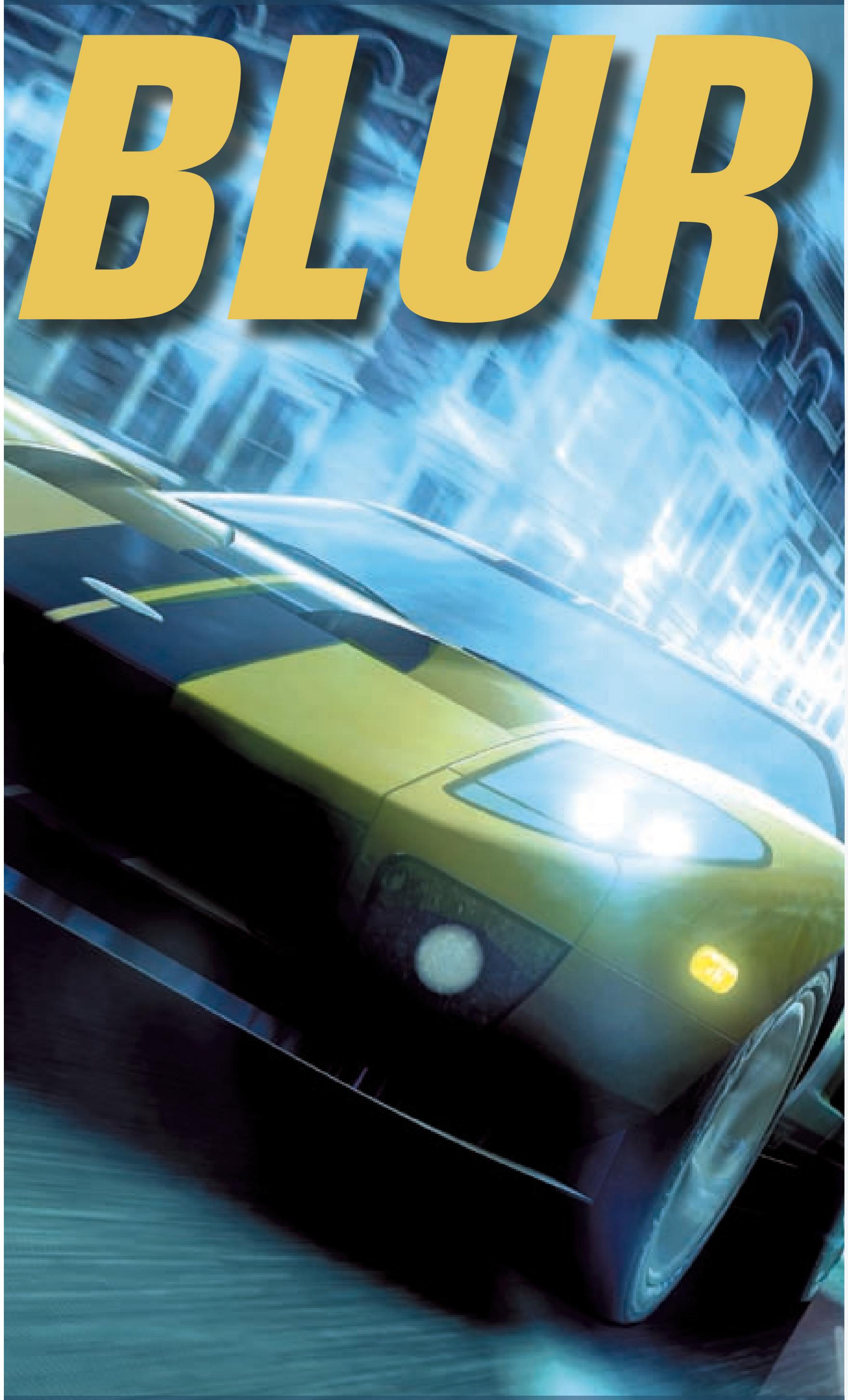
**KONTRA** »Bosszantó kódfeltörős részek és amatőr bugok rontják az összképet.

GÉPIGÉNY» 2.4+ GHZ Intel or 2.0+ GHZ AMD, 1 GB RAM, 256 MB SM 3.0 VGA, 12 GB HDD

**»81%«**

»fejlesztő: Bizarre Creations »kiadó: Activision »web: www.blurgame.com

# BLUR



**Több, mint hatvan gépjármű, esztelen száguldás, felszedhető power-upok, robbanások, villámok, aknák, hatalmas csaták, egy kőkemény single-player rész és egy őrült multiplayer mód – ezt kínálja nekünk a Bizarre Creations legújabb autós játéka. Érdekel...?**

írta» BATE

»Most még patent a fényezés, de mi lesz egy perc múlva...

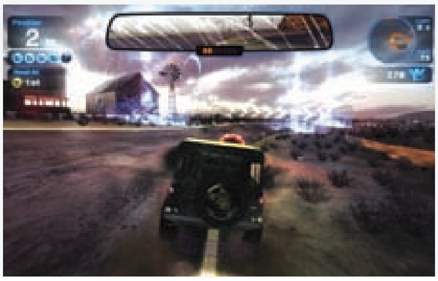
A Need for Speed: Undercover könnyed bukása óta az arcade autóversenyek szerelmesei nem voltak elkényeztetve a PC-s platformon, de 2010 nyarán megtörni látszik a jég, hiszen jelenleg két igen jól kimunkált játék is verseng a kegyeikért. Magazinunk 52. oldalán a Split/Second: Velocity került terítékre, most pedig azt vizsgáljuk be, hogy mit kínál a Blur a száguldás megszállottainak.

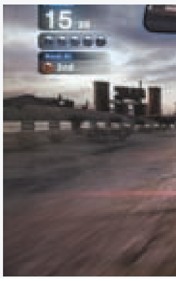
## MÚLTBÓL NYÚLVA

A Bizarre Creations legújabb játéka azon egykori felülnézetes autóversenyeket idézi meg, ahol nem a tökéletes íven volt a lényeg, hanem a felszedhető power-upokon és azok precíz használatán. Ezt ültették át a mai kor kívánalmainak megfelelően (igazán csinos) 3D-be, és az alapokon nem is nagyon változtattak: körpályákon kell megállnunk a helyünket, minél több romboló eszközt magunkhoz véve, megkeserítve velük az ellenfelek életét, és a célunk (legtöbbször) csupán annyi, hogy egy darabban és lehetőleg az első három helyezett között suhanjunk be a célba. Na persze nem akarunk félrevezetni senkit, a játék nem csak ennyi, ez tényleg csak a kiindulási pont, amit azért a fejlesztőknek sikerült igen sok ötlettel megtoldani, létrehozva egy olyan addiktív versenyjátékot, amelyben mind a single-, mind a multiplayer kiemelkedően jól sikeredett.

## SZÓLÓZZUNK

Az egyjátékos mód és a multi teljesen elkülönül egymástól, s kezdésnek azt vesszük át, hogy mi vár ránk a gépellenfelekkel szembeni száguldó küzdelemben. Az első fontos tudnivaló: hiba lenne azt hinni, hogy csakis repeszteni és lövöldözni fogunk. Igaz ugyan, hogy a program ezzel nyit, de ahogy egyre több időt töltünk a Blurrel, úgy nyílnak meg az újabb és újabb lehetőségek, amelyek egyrészt változatosságot, másrészt igencsak komoly kihívást





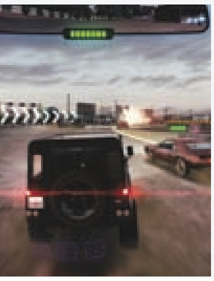
»Nem szeretnék bogarasnak tűnni, de ez egy kemény ellenfél

biztosítanak majd a játékosoknak. Az alapszituáció a következő: vagyunk mi, és lesz kilenc riválisunk, akiket szép sorban le kell nyomnunk. Minden rivális a játék egy-egy szintjét jelképezi, és az egyes szintek a következő módon épülnek fel: a nevesített ellenfelekhez fejenként hét pálya tartozik, ebből hatot a megfelelő pontszámok begyűjtésével nyithatunk meg, a hetedik pedig a már említett „főellenfél" elleni egy-egyes küzdelem (csak mi vagyunk a pályán), amit csak akkor érhetünk el, hogyha teljesítjük az ellenfelünk által felállított kihívásokat. Ezekből személyenként négy van, és ahogy haladunk előre, úgy lesznek egyre keményebbek. Kezdetben csak ki kell lőni megfelelő számú ellenfelet, aztán adott számú támadást kell hárítani, majd jön a különböző rajongói feladatok (erről később) teljesítése, majd egyszer csak azt vesszük észre, hogy – abszolút jó értelemben – vért izzadunk, hogy végre megküzdhessünk az adott szint főellenfelével.

Hallkan tesszük hozzá, hogy nem csak az élmény okán érdemes küzdeni, ugyanis az eredményesség esetén extra kocsik és bónusz fegyverek ütik a markunkat. Összesen tehát 63 versenyben kell helytállnunk, és 36 különleges feladatnak kell majd megfelelnünk a single player módban, ha pedig az a célunk, hogy mindent kimaxoljunk, akkor bizony több tucat órát fogunk csak ebbe a részbe beleölni. A számok impozánsak, és hozzá kell tenni azt is, hogy nem csak rombolásra kihegyezett versenyek lesznek. Az egyes futamokban is van változás, hiszen lesz, mikor időre menő checkpointos rendszerben kell helytállnunk, de akad majd olyan verseny is, ahol a visszafelé pörgő óra mellett kell eliminálnunk az előlünk menekülő ellenfeleket.

Ha ez nem lenne elég, akkor megemlítjük azt is, hogy a teljesítményünket pontokkal honorálja a program. Minden versenynek vannak elsődleges céljai (Primary), rajongói célkitűzései (Fan Target) és rajongói feladatai (Fan Runs). Az elsődleges cél teljesítése kell a pálya „Passed" szintű teljesítéséhez, és azoknak a pontoknak a megszerzéséhez, amivel egyre tovább juthatunk a játékban – külön öröm, hogy a főellenfelek legyőzése nem kritérium az egyes magasabb szintekre való továbbjutáshoz. A fő célok teljesítésével járó pontokat a játék Lightsnak nevezi, és 6, 5 vagy 4 gyűjthető belőlük, attól függően, hogy hanyadik (1-2-3) helyen érünk célba, mennyi bónusz időt szereztünk a checkpointoknál, hány ellenfelet elimináltunk, és így tovább. Mint mondtam, ezek a pontok csakis az újabb pályák megnyitásához kellenek, és a játék teljes kimaxolásához összesen 450-et kell összegyűjtenünk belőlük. Ennél jóval érdekesebb a rajongói rendszer. A versenyek során minden egyes sikeres mozdulatunkkal (kitérés, lövés, drift...) rajongókat szerzünk, és minél több rajongót szerzünk, annál több autót és extrát nyithatunk meg. Ennél a résznél jönnek képbe a Fan Target és Fan Run alküldetések. Előbbi csak annyit tesz, hogy adott számú rajongót kell gyűjtenünk egy kör alatt, míg az utóbbi a rajongók által ránk osztott feladatok teljesítését jelenti – ami egyébként borzasztó sok rajongót generál, tehát lényegében elválaszthatatlan a fanok gyűjtésétől. Ezek a feladatok kezdetben csak kapukon való átjutást jelentenek, de aztán egyre több lesz belőlük, időre kell majd pusztítanunk, turbót felhasználnunk és egyéb csemegék, szóval ha minden kritériumnak meg akarunk felelni, akkor bizony jól fel kell majd kötni a gatyánkat. Szerencsére ezeket a célokat külön kezeli a program, így ha

» A játékban néha a leglepusztultabb csotrogányok a legerősebbek, érdemes például odafigyelni a Volkswagen Bogárra, amivel egyes pályákon akár csodát is tehetünk... «



## »POWER-UP«

**A játékban a pályákon összesen nyolc power-upot vehetünk fel, és ezek nagy részét egyaránt használhatjuk védekezésre és támadásra. Egyszerre három lehet nálunk, váltogathatunk köztük, de akár használat nélkül is eldobhatjuk őket.**

**SHUNT:** Egy robbanó golyó, ami ugyan lassú, de követi a kiszemelt áldozatát, és nagyon nehéz kitérni előle. Ha elég ügyesek vagyunk, akkor nemcsak előre, de hátrafelé is elsüthetjük, betámadva a mögöttünk lévőket, sőt, akár egy felénk közelítő hasonló golyót is hatástalaníthatunk vele.

**BARGE:** Tökéletes „közelharci" fegyver, ha utolérnek vagy beérünk valakit, akkor elsütve egy energiamező mindenkit odébblök a közelünkben. Ügyesen használva a különböző lövedékeket is eltéríthetjük vele.

**MINE:** Akna, amelyet ha elpottyantunk, akkor a pályán várja majd, hogy valaki szépen beleszaladjon. Nemcsak hátra, de előre is dobható, és megfelelő időben aktiválva kivédhetjük vele a Shunt és Bolt lövedékeket.

**SHOCK:** Égből alászálló villámok, amelyek belassítják az ellenfeleket, ha beléjük futnak. Egyszerre többet is megidézünk, így csak a legügyesebb szlalomozók tudják kikerülni őket.

**NITRO:** Négy másodperc erejéig megtriplázza a sebességünket, így előnyt nyerhetünk, vagy meglóghatunk egy meleg szituációból. Előre ellőve azonnal nullára fékezi a kocsinkat...

**BOLT:** Három villámgyors lövedék egy csomagban, amivel lelassíthatjuk és megzavarhatjuk (jó esetben felrobbanthatjuk) az ellenfeleket. Előre és hátra egyaránt elsüthető.

**SHIELD:** Pajzs, amely jó néhány másodperc erejéig megvéd minket az ütközésektől és mindenféle támadásoktól.

**REPAIR:** Villámszerviz, ami a legdurvább roncsot is azonnal újjá varázsolja...

## »MI AZ AZ NFS?«

Mind az Activision, mind a Disney bizonyította, hogy képesek igen izgalmas és szórakoztató autóversenyeket kiadni, így az Electronic Artsnak a jövőben igencsak fel kell kötnie az alsóneműt, ha szeretné, hogy a sajtó ismét a Need for Speed nevet használja, amikor az arcade autóversenyek kerülnek szóba. Ebben a kategóriában az EA utoljára a Most Wanted esetében volt képes sikert aratni, az Undercover meg sem közelíti a mostani számunkban tesztelt két játék színvonalát és ötleteit (szóval nem csak arról van szó, hogy egy kétéves programról beszélünk). Kíváncsian várjuk, hogy a teljesen online Need for Speed: World képes lesz-e visszahódítani a babérokat…«

»A visszapillantóban már jól látszik az érkező végzet…

## Brutális száguldás, látványos akciók, minden pillanatban változó erőviszonyok…

egyszer már teljesítettük őket, akkor többször nem kell. Ha például megvan az elsődleges cél, akkor nyugodtan foglalkozhatunk a rajongókkal egy következő menetben. Természetesen ha egy adott versenyen minden célt teljesítünk, akkor újfent ilyen-olyan bónuszok ütik majd a markunkat – megnyithatjuk például a rendelkezésre álló közel hetven gépjárművet, amelyek mind egy szálig a valóságból átemelt, licencelt verdák. Ha pedig már a kocsiknál tartunk, akkor a járműveknél is észnél kell lenni, ugyanis nem mindegyik jó minden terepre. A kanyargós New Yorkba hiába megyünk lomha erőgéppel, a homokos tengerpartra pedig versenyautóval. A kihívás része az is, hogy kiismerjük és betanuljuk az egyes helyszíneket, hogy aztán az egyre bővülő kocsiválasztékból mindig a legmegfelelőbbel szállhassunk be a versenybe.

A kérdés tényleg nem elhanyagolható, ugyanis ha rosszul döntünk, akkor a tizedik helynél aligha fogjuk feljebb küzdeni magunkat az egyes versenyeken. Ebből is látszik, hogy már az egyjátékos mód is rengeteg élménnyel, kihívással és játékórával jár, és akkor ugye még nem is beszéltünk a többjátékos opciókról…

### CRITICAL MASS

A meglehetősen combos single karrier mellett a multit sem hanyagolták el a készítők, és részünkről külön öröm, hogy a kettő teljesen független egymástól. Hiába vagyunk például ászok az egyjátékos módban, a multiplayerben ugyanúgy meg kell küzdeni mindenért, semmi nem jön ingyen. Ha tehát felmerészkedünk a netre, akkor újból kezdődik az autók megnyitása és a rajongók bezsebelése. Itt már nincsenek többrétegű célok, csupán minél több rajongót kell gyűjteni a szintlépéshez, az autók megnyitásához, és törekedni kell arra, hogy minél előkelőbb pozícióban végezzünk az egyes versenyszámokban – ezekből egyébként összesen nyolc van, a sima zúzós versenyektől (Skirmish Racing, Powered-Up Races) a teljes káoszon át (Motor Mash) egészen a csapatalapú küzdelmekig (Team Race, Team Motor Mash). A legmagasabb szinteken már vannak Community Eventek és World Tour is, de ezek még a tesztelés időszakában nem üzemeltek. A multi amúgy főleg játékélményben különbözik a sima rangadóktól. Ugye itt hús-vér, billentyűzetet/kontrollert nyomkodó emberek ellen játszunk, ami teljesen más versenyt eredményez: nincs egyetlen unalmas pillanat sem, folyamatosan robbannak, repülnek a dolgok, és nem lehet úgy taktikázni, kivárni, mint a gépi ellenfelek ellen. Itt menni kell, mint a meszes, és lehetőleg minél többet zúzni, hogy haladjunk előre, nyissuk a gépeket, és egyre erősebbek legyünk. A többjátékos mód az egyszemélyeshez képest a tökéletes káosz, egyik pillanatról a másikra lehetünk elsőkből utolsók, és fordítva. A reflexek mellett a szerencsének jut a legnagyobb szerep, ami egyrészt roppant szórakoztató, másrészt ha valaki maximalista, és nem feltétlenül az élvezet hajtja, hanem a

»Én mondtam, hogy ne gyertek közelebb, én mondtam…

»A puszta, kavargó villámok, a sárhányó épp, hogy tart...

»Bár villámgyors lennék, de csak villámgyorsan szétkapnak...

»Most vajon első vagyok? Vagy csak utolsó...?

folyamatos első hely, akkor a játék könnyen frusztrálóvá válhat, lévén, hogy itt igencsak tökösnek és rutinosnak kell lenni ahhoz, hogy az első három pozícióban végezzünk – főleg akkor, ha a 20-30 játékost is engedélyező versenyek dugig megtelnek. Szórakozni viszont tökéletes, még ha nem is nyerünk: a süvítő golyók, a robbanó aknák, a lecsapó villámok gerjesztette adrenalin valami egészen elképesztő játékélményt eredményez. Az atmoszféra ha elkap, akkor nem is nagyon ereszt, könnyen azon vehetjük észre magunkat, hogy roppant hosszú órákat töltöttünk a multi nyüstölésével.

És mielőtt elfelejtenénk, meg kell emlékeznünk a perk-rendszerről is. A versenyek során nem csak autókat nyitunk meg, de egy idő után elérhetővé válnak az ilyen-olyan passzív bónuszok is, amelyek mindenféle előnyökkel ruháznak fel minket. Összesen huszonnégy ilyen „képességet" nyithatunk meg, és ezeket négy különböző kombinációban állíthatjuk össze. Lehet lézeres irányzékunk, gyűjthetünk több rajongót, tompíthatjuk a becsapódásokat, erősíthetjük a pajzsokat, és ezeket az extrákat a Mod Shop nevű menüben tudjuk menedzselni. Érdemes négy teljesen különböző csomagot összehoznunk, attól függően, hogy hol kívánjuk használni őket – például egy nagyon kanyargós városban érdemes ügyelni arra, hogy a falaknak csapódást tompítsuk, elkerülve ezzel a nagyobb sebességvesztést. Az egyes összeállításainknak amúgy külön nevet is adhatunk, és minden egyes verseny előtt külön kiválaszthatjuk, hogy melyiket kívánjuk használni.

A változatosság és a kihívás tehát a multiplayerben is bőven jelen van, és nem muszáj mindig idegenekkel versenyeznünk, hiszen lehetőség van privát játékok generálására is, és ha nem a világhálón óhajtunk megmérkőzni a cimborákkal, akkor választhatjuk a helyi hálós küzdelmet, és visszatért sokak kedvence, az osztott képernyő is (még ha ha nem is tökéletes a dolog), így akár már egyetlen gép előtt ülve is szívathatjuk egymást egy robbanékony küzdelemben. Akár gépi játékosokkal megtámogatva, de lehetőség van az egy-egy elleni küzdelemre is.

## UTOLSÓ KÖR

Persze a Blur sem tökéletes, hiszen a pályák lehetnének kicsit változatosabbak, jó lenne, ha a netes játékban néha nem kellene hosszú perceket várni a küzdelembe való becsatlakozásra, néha a lagon is lenne mit finomítani, de alapvetően a játékélmény, a hosszú szavatosság, a single és a multi eltérései és a nagybetűs hangulat simán lekenyerezik a száguldásra és rombolásra fogékony játékosokat. És ha ehhez még azt is hozzávesszük, hogy a program megfelelő vason kifejezetten szép, kellemes muzsikával operál, és úgy általában, dizájn (menük, átvezetők...) szempontjából teljesen rendben van, akkor nyugodtan elmondhatjuk, hogy a Blur abszolút méltó ellenfél a Split/Second mellett, és már csak rajtatok múlik, hogy melyiket választjátok egy jó kis autós zúzáshoz.«



### »TWITTER ÉS FACEBOOK

**A BLUR A KÖZÖSSÉGRE IS ERŐSEN ÉPÍT**

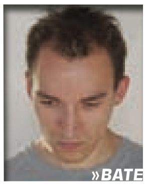
A Blurben külön opciót találhatunk a Twitternek és a Facebooknak, mindkét webes alkalmazáshoz csatlakozhatunk vele, ha már van létező profilunk. Ha ezt megtettük, akkor ettől a pillanattól egyetlen gombnyomással megoszthatjuk a játékban elért eredményeinket. A kocsikat, a rajongókat, a versenyeket, tényleg mindent – természetesen az adatok közzététele nemcsak hencegésre jó, hanem ösztönözhetjük vele a barátainkat a játékra (a kiadónak és a fejlesztőnek pedig ingyen reklámot csinálhatunk).«

»Na ne már, hogy egy francia kocsi lenyomja a Fordot...

| | |
|---|---|
| GRAFIKA» | »89% |
| HANG ÉS ZENE» | »85% |
| JÁTÉKÉLMÉNY» | »90% |

www.pcguru.hu/1661

»Nagyszerű autós őrület, ahol a száguldáson és a romboláson van a lényeg. Külön öröm, hogy a single és a multi is hozza a megfelelő kihívást és hangulatot.



»BATE

**PRO** »Jócskán feltuningolt alapkoncepció, remek single- és multi kampánnyal.

**KONTRA** »A pályák lehetnének változatosabbak, és jó lenne, ha nem kellene annyit várni a neten...

GÉPIGÉNY» Dual Core 3,4 GHz, 1 GB RAM, 256 MB VRAM SM 3.0, 14 GB HDD

**»85%«**

Fotó: Gabriel Zalaba (http://www.wecollectgames.com)

# A BÉLYEGEK KORA LEJÁRT

## Videojátékok kifejezetten gyűjtőknek…

**A boltok polcain egyre gyakrabban figyelhetjük meg a különböző játékokon a Limited és Collector's Edition feliratokat. Ezek valóban limitált példányszámú címek, vagy csupán néhány aprósággal felturbózott kiadások, amelyekért több pénzt lehet kérni? Cikkünkben utánajárunk a különböző speciális kiadásoknak…**

írta» KRYSS

Az utóbbi években, egészen pontosan jelen konzolgeneráció (Xbox 360, PS3, Wii) kezdete óta szinte minden lényegesebb cím megkapta a maga gyűjtői kiadását. Míg régebben csupán a legnagyobb kiadók engedhették meg maguknak, hogy az alapváltozat mellett egy igényes Collector's Editiont is piacra dobjanak, addig mára eljutottunk arra szinte, hogy – kisebb túlzással – minden második kiadott játékból megvásárolható a gyűjtőknek szánt verzió. Bár a videojátékok világában sem új keletű dolog a gyűjtői kultúra, a helyzet az, hogy napjainkra már nem csak a megszállott rajongók szereznek be speciális kiadásokat, hiszen a mindenki számára elérhető árazásnak (alapár + 2000-5000 Ft) köszönhetően nem kell horribilis összegeket kipengetni az ilyen-olyan extrákkal megszórt CE kiadásokért. Nyilván nem mindenkinek fontos a külső, a doboz milyensége, a játékon belül megnyitható plusz dolgok, valamint a többoldalas művészeti album, viszont ha mindez csupán egy-két ezer forinttal drágább, akkor miért is ne választanánk a többet/jobbat? Hogy egy teljesen átfogó képet kapjunk a játékok speciális kiadásainak igencsak érdekes világáról, a továbbiakban részleteiben térünk ki a csomagolások fajtáira, azok megnevezéseire és egyéb, a témába vágó érdekességekre.

### SLEEVE, DIGIPAK, STEELBOOK, PRESS KIT

Az, hogy „gyűjtői kiadás", rendkívül tág fogalom, hiszen az elérhető Collector's Edition változatok között is igazán jelentős különbségeket figyelhetünk meg. A kiadások szerteágazóságát jól jellemzi, hogy sok esetben még maguk a kiadók is gondban vannak a megnevezésekkel, és tévesen használják az egyes „jelöléseket". Ha pedig mi magunk úgy döntünk, hogy gyűjtögetésre adjuk a fejünket, fontos, hogy képben legyünk a Sleeve, illetve Digipak közti eltérésekkel. Az egyik legegyszerűbb és egyben legolcsóbb alternatíva arra, hogy egy sima játékot gyűjtőinek nevezhessünk, nem más, mint a papírtok **(Sleeve)**. Ezt mindenki el tudja képzelni, egy sima, szabvány DVD méretű papírdarabról van szó, amelyből kicsúsztatva halászhatjuk elő magát a (teljesen hétköznapi csomagolású) játékot. A legtöbb esetben a borító megegyezik az alapváltozatéval, olykor mégis előfordul, hogy az eltérő grafikát, esetleg csillogó hatást kap, ami mellett a dombornyomott felirat sem szokatlan. A **Digipak** ennél már egy fokkal bonyolultabb, hiszen itt az egész doboz kemény kartonpapírból készül, csak a lemezeket tartó rész műanyag. Minőségi képekkel ellátva nagyon szép gyűjtői kiadásokat tudnak kihozni belőle, egyedüli hátránya, hogy az effajta csomagolás meglehetősen sérülékeny. A **Steelbook**, mint sejteni lehet, a fémdobozos változat.

»Az Operation Flashpoint: Dragon Rising gyűjtői kiadása mellé többek közt egy sisakot is csomagolt a kiadó…

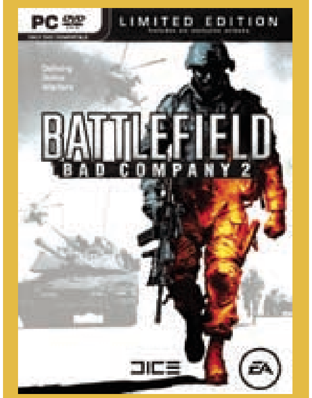
»Az Xbox 360 Forza 3 gyűjtői kiadásában kulcstartó és pendrive jelentette az igazi extrát...

Ezeket még manapság is előszeretettel alkalmazzák, hiszen a borítóra elég rányomtatni egy jól kinéző illusztrációt, és máris az eredeti ár másfélszeresét kérhetik el érte. A komolyabb darabokhoz átlátszó, műanyag védőtok is jár, amely óvja az érzékeny felületet az esetleges karcolásoktól. A **Limited**, **Collector's** és **Special Edition** többnyire ugyanazt jelenti: többféle aprósággal telepakolt, egyedi csomagolással ellátott kiadást. Bár régebben az ilyen játékok többnyire csak egy fémdobozt kaptak, napjainkban leginkább a papírdobozos pakkok hódítanak. A recept egyszerű: a külső borítóra nyomtass egy egyedi képet, pakold bele a játék egyszerű kiadását, adj hozzá egy néhány oldalas, keményfedeles művészeti albumot, végül pedig jöhetnek az exkluzív letölthető tartalmak. Esetenként egy figura vagy egy különlegesebb kiegészítő is megfér a csomagban, ez viszont már jelentős árnövekedéshez is vezethet. Itt jegyeznénk meg, hogy akadnak igencsak megtévesztő kiadói húzások is, ilyen volt legutóbb a Battlefield: Bad Company 2 Limited Edition, ami csupán annyiban különbözött a hagyományos kiadástól, hogy a borítóra rányomtattak egy LE feliratot, továbbá egy papírlapon volt némi letölthető extrát garantáló reedem kód a csomagban – mindez aligha számít különleges tartalomnak, és a „limitált" megjelenés is erősen megkérdőjelezhető (erről bővebben lásd lejjebb). A gyűjtői kiadások legérdekesebb és egyben legértékesebb csoportja, az egyértelmű top kategória nem más, mint a **Press Kit**. Ezek kereskedelmi forgalomba nem kerülő csomagok, az újságírók számára biztosított promóciós változatok. Itt muszáj kiemelni a Sony-t, aki rendszerint igazán egyedi csomagolású és tartalmú kiadásokkal kényezteti a videojátékos magazinok munkatársait. Press Kitet hivatalosan nem lehet vásárolni, egyedül néhány külföldi aukciós portálon juthatunk hozzá a különleges pakkokhoz, jellemzően hajmeresztő áron.

## TARTALOM VS. MINŐSÉG

A kevesebb sokszor több – ez a gyűjtői kiadásokra is abszolút igaz. Az esetek nagyobb részében csak azért szórják tele a Collector's változatokat mindenféle haszználhatatlan kacattal, hogy magasabb összegért tudják eladni azokat. Míg régebben főleg az adott játék rajongóinak készültek az ilyen csomagok, addig ma már egyre többen választják a különleges változatokat az egyszerű helyett. Ezzel természetesen a kiadók is tisztában vannak, ezért fordulhat az elő, hogy a limitált kiadásokra nem fordítanak kellő figyelmet, és a felhasznált anyagok minősége helyett sok esetben a csomagban fellelhető kacatok mennyisége az elsődleges szempont. Okkal merülhet fel a kérdés: megéri több pénzt áldozni egy játék gyűjtői kiadására? Válasz: ezt mindenkinek saját magának kell eldöntenie. Fontos megjegyezni, hogy multiplatform címeknél az egyes géptípusokra érkező csomagok tartalma rendre megegyezik, azonban mindenképp szükséges kiemelni a PC-exkluzív gyűjtői változatokat: az Anno 1440, a Risen, a Guild Wars, valamint a Blizzard World of Warcraft méretes pakkjait. Konzolon még csak hasonlót sem láthattunk. Itt nem néhány oldalas, vékony füzetre hasonlító művészeti albumokat kapunk, hanem olyan könyveket, amelyek különálló kiadványként is megállnák a helyüket. További példaként megemlíthetjük a naptárat, az egéralátétet, ami mellett az exkluzív, játékon belüli kiegészítők is természetesnek számítanak.

### NEM MIND ARANY, AMI LIMITED




Egy felirat a teljesen hagyományos dobozon, továbbá egy papírlap egy reedem kóddal – az Electronic Artsnál néha ennyi is elég a Limited Edition kiadáshoz.

## LIMITÁLT PÉLDÁNYSZÁM?

A limitált példányszám úgyszintén érdekes kérdés, hiszen mégis mennyi darabnál mondhatjuk el egy játékról, hogy az ténylegesen limitált?! Legtöbbször csak a megnevezés az, hiszen hetetekkel, hónapokkal a megjelenés után is leemelhetjük bármely hazai bolt polcáról a kiszemelt címet. Manapság rendkívül ritka, hogy egy játék valóban korlátozott darabszámban jelenjen meg, abban az esetben, ha ez tényleg így történik, pofátlan összegeket képesek elkérni érte. Rendkívül nehéz megítélni, hogy egy adott Limited Edition meddig lesz elérhető. Megeshet, hogy napok leforgása alatt elkel az összes (amelyek egy része aztán az interneten, horribilis összegek fejében cserél gazdát), viszont az is előfordulhat, hogy a későbbiekben fillérekért juthatunk majd hozzá.«

### »A GYŰJTŐK PARADICSOMA«

Abban az esetben, ha érdeklődsz a téma iránt, esetleg magad is gyűjtő vagy, akkor van egy nagyszerű hazai oldal – WE collect games –, amely a különleges kiadású videojátékok specialistája. A 2009 decembere óta üzemelő blog heti szinten mutatja be az elérhető legérdekesebb kiadásokat, konzolos és PC-s játékokat egyaránt.

wecollectgames.com

A weboldal szerkesztőinek a célja, hogy az Európában, valamint a világ más részein megjelenő címeket minőségi képek formájában mutassák be. Internetszerte magasan a legjobb kvalitású fotókkal dolgoznak, ahol az adott kiadás minden apró részletét megvizsgálhatod. Természetesen nem csupán egy fotóblogról van szó, hiszen az egyes bejegyzések a csomagok extráira, azok minőségére, valamint a játékokkal kapcsolatos alapvető tudnivalókra is rendre kitérnek. A kiválasztott videojátékos különlegességek között napjaink legújabb gyűjtői változatai, az előző generáció érdekességei, valamint a cikkben említett Press Kitek, azaz sajtókiadások is szerepelnek.

Annak érdekében, hogy a szerkesztők a lehető legszélesebb gyűjtői kört érjék el, az írások a magyar mellett angol nyelven is olvashatók. Korunk elvárásainak megfelelően a legtöbb közösségi szolgáltatáson is megtalálod őket, csatornánként változó tartalommal. Kiemelt figyelmet szentelnek a Facebook oldaluknak is, ahol egy kisebb, de annál aktívabb gyűjtői közösséget alakítottak ki. Ha bármilyen kérésed vagy kérdésed lenne a különleges kiadásokkal kapcsolatban, esetleg csak nézelődnél, látogass el az oldalukra, megéri.

»A bélyegek kora lejárt«

»fejlesztő: EA Sports »kiadó: EA »web: www.sega.com/ironman2 »platform: Xbox360, PS3

# Afrika csak rád vár!

**Már a labdarúgó-világbajnokság előtt a magasba emelhetjük a vb-trófeát az EA Sports jóvoltából, és külön öröm, hogy az EA-nál végre nem csak a pénzt szerették volna kiemelni a zsebünkből ezzel a különkiadással.**

írta» MO

Az EA Sports szokásos éves megjelenése, a FIFA 10 után alig fél évvel újabb focisz imulátort dobott piacra a 2010-es labdarúgó-világbajnokság tiszteletére. Sokan reflexből „rókabőrt" kiáltanak, nem teljesen alaptalanul, hiszen a cég ilyen különkiadásai (Eb, vb) jobbára a futballőrültek rajongására épülő pénzszerzési akcióknak bizonyultak. A FIFA World Cup 2010 szerencsére szakít ezzel a rusnya „hagyománnyal", és örömmel jelenthetjük, hogy a jeles sporteseményhez méltó játékverzió került a boltok polcaira.

## MÓDOSÍTÁSOK CSAK MÓDJÁVAL

Vegyük sorjában a legfontosabb változásokat. A játék grafikája finomodott egy keveset, már amennyit a FIFA 10 grafikai motorja engedett, így a pályák textúrái részletgazdagabbak, a közönség kidolgozottabb, a fény-árnyék hatások szebbek, és az ismert játékosok arcai is élethűbbek. A játékmenet érezhetően tupírozott, javult például a játékosok fizikája, a test-test elleni küzdelmek realisztikusabbak, illetőleg okosodott az MI, aminek következtében megesik, hogy ellenfelünk szándékosan taccsra engedi a labdát, a hátvédek – kiismerve taktikánkat – lesre állítják a csatárainkat, a hálóőrök pedig nem rontanak ki ész nélkül a kapuból, és jóval nehezebb átemelni őket. Újdonság, hogy a környezet hatással bír a pályán történtekre, például a magasan a tengerszint felett lévő stadionok ritkább levegőjét megsínyli a játékosok erőnléte, gyorsabban kifulladnak, a labda meg jobban cikázik a levegőben. Mostantól hangsúlyosabb a taktika szerepe, az ellenfelek más felfogásban lépnek pályára otthon és idegenben, ennek megfelelően a szerényebb játéktudást képviselő együtteseket is kihívás lesz legyűrni saját pályájukon. A legnagyobb változás a büntetőrúgás rendszerét érte, a szisztéma pedig tökéletesen passzol a futballtornák kiélezett helyzeteihez, ugyanis a tizenegyesek elvégzésénél nemcsak az erő és az irány, hanem a játékos higgadtsága is döntő fontosságú. Sőt, nekifutás közben megtorpanhatunk egy pillanatra, hogy elküldjük a kapust gyufáért, vagy akár Panenka módjára is beemelhetjük a büntetőt egy új gombkombináció segítségével. Ami a játékmódokat illeti, a szokásos barátságos mérkőzések mellett lejátszhatjuk a 32 csapatos világbajnoki döntőt, de akár belevághatunk egy teljes kvalifikációs sorozatba a selejtezőkön induló 199 csapat bármelyikével, így akár Torghelléékkel is bemasírozhatunk a tornára. A Captain Your Country játékmódban (ami a „Légy profi" opciójának felel meg, és akár az ottani karakterünket is beimportálhatjuk) egyetlen játékost kiválasztva (offline akár 4-en is nyomhatjuk) kell felküzdenünk magunkat a tartalék csapatból indulva a vb-re utazó keretbe és megszerezni a válogatott csapatkapitányi karszalagját a meccseken nyújtott folyamatos jó teljesítményünkkel. A Stroy of Qualifying módban a közelmúlt legemlékezetesebb selejtező mérkőzésein írhatjuk át a futballtörténelmet a FIFA próbákhoz hasonló megmérettetésekkel, a vb indulásával pedig megnyílik majd a Story of the Finals opció is, ahol az idei döntő legemlékezetesebb meccseit játszhatjuk újra.

> »A kezdő játékosok kedvéért ezúttal akár két gombbal is irányíthatjuk a játékot: az irányok megadása mellett csupán a passzra és a lövésekre lesz gondunk, minden továbbit a gép magától intéz«

## AFRIKA A NAPPALIBAN

A játék legnagyobb erénye mégis a magával ragadó atmoszféra. A vb-re kihegyezett játékban minden az afrikai torna körül forog, a kvalifikációs mecscsektől a döntőig vezető utazás esszenciáját pedig nagyszerűen adja vissza a World Cup. Mintha csak a nappalinkba költözne a fekete kontinens: a menürendszer a szafarik hangulatát idéző színekben pompázik, a lelátókon nemzeti színbe borult közönség tombol, harsognak a vuvuzelák, záporozik a konfetti a játékosokra, az edzők pedig a fejüket fogják egy-egy elrontott ziccert követően. És ha ez a totális futballhangulat egyszer beszippant, akkor bizony igen nehéz szabadulni a kontrollertől. Sőt, az ember ilyenkor hajlamos szemet hunyni még az olyan „apróságok" felett is, mint a csökkentett játékos-adatbázis, a magyar szinkron hiánya vagy éppen a relatíve magas ár.«

»Mit tippeltek? Fog még valaha magyar válogatott VB-re jutni?

| | |
|---|---|
| GRAFIKA» | »95% |
| HANG ÉS ZENE» | »90% |
| JÁTÉKÉLMÉNY» | »95% |

www.pcguru.hu/1868

»Végre egy korrekt vb-játék. A televíziós közvetítések indulásával és a World Cup 2010 beszerzésével tutira lemondhatunk a boldog párkapcsolat ideájáról…

»MO

**PRO** »Vb-fiesztа, „penge" grafika, apró, de jól eltalált módosítások…

**KONTRA** »Szűkös játékos-adatbázis, kevés döntő változás a FIFA 10-hez képest…

**»92%«**

»fejlesztő: Capcom »kiadó: Capcom »web: www.lostplanet-thegame.com »platform: Xbox360, PS3

# A bolygó elveszett...

**Ki ne emlékezne a játékra, melyben egy hófedte bolygón kell hatalmas bogarakat pusztítani? A rendkívül hangulatos Lost Planetről világszerte elismeréssel nyilatkozott mindenki, így tűkön ülve vártuk a második epizód eljövetelét. Megkaptuk, kipróbáltuk!**

írta» zGABI

A fejlesztés során kiszivárgott infókból és videókból már sejteni lehetett, hogy Capcomék rengeteg újítással szeretnék megtoldani a második epizódot. Szebb, nagyobb és változatosabb helyszínek, látványosabb harcok, még több kihívás – szóltak az ígéretek, és ezért vetették el a karakterközpontú történetet is, helyét a 4 játékost igénylő coop mód vette át. Tíz év telt el az első rész végkifejlete óta, az E.D.N. III felmelegedett, a hótakaró visszahúzódásával eddig nem látott helyszínek kerültek fel a térképre. Dzsungeleket, bányarendszereket, sivatagos területeket és víz alatti létesítményeket járhatunk be, majd az űrbe is kinézhetünk egy rövidebb küldetéssorozat erejéig. Központi főhős hiányában ne számítsunk fordulatokkal teli, színvonalas történetre; a játék teljes cselekménye a bolygón élő öt ellenséges emberi frakció harcával foglalkozik.

## VÁLTOZÓ FELTÉTELEK

Emlékezzünk vissza: korábban a túlélés feltétele a karakterünk testhőmérsékletének folyamatos szinten tartása volt. A hideg miatt emberünk minden apró mozzanata a meglévő T-ENG-készlet egy részét követelte, amit a különböző bogarak megölésével és az ellenőrző pontok aktiválásával tudott pótolni. A bolygón végbemenő felmelegedés hatására hősünk hőenergiája mostantól nem csökken, de felhasználható önmaga és társai gyógyítására. A rendelkezésre álló 6 epizódban négyfős csapattal indulunk útnak. Lehetőségünk van osztott képernyőn harcolni, de internetes barátainkat is meginvitálhatjuk a játékba. A fennmaradó szabad helyeket automatikusan botokkal tölti fel a gép, ám az ő értelmi képességeik igencsak korlátozottak. Néha teljesen hasznavehetetlenül kóválygonak a pályákon, van úgy, hogy egyikük már kezdéskor beakad valamelyik tereptárgyba, így csak hárman maradunk harcképesek. Utasítani nem tudjuk őket, így az összes ostobaságot teljesen önállóan követik el, és néha képtelenség velük a pályák teljesítése. Ilyenkor idegen játékosokhoz is csatlakozhatunk, de így is csak 50% esély van rá, hogy a gépi segítőknél okosabb humán társak kerülnek a csapatunkba. Probléma még, hogy nem minden küldetés után menthetünk állást, csak bizonyos játékrészek teljesítésekor aktiválódik az autosave funkció. Emiatt előfordulhat, hogy teljes fejezeteket kell elölről kezdeni, és ezzel 20-30 perces játékidőt is bukhatunk.

## KÜLALAK ÉS MULTI

A változatos helyszínek kétségtelenül jót tettek a játéknak, minden új területen az eddiginél jóval nagyobb és veszélyesebb Akridek ellen harcolhatunk. Igazi adrenalinbomba, mikor egy páncélököl jól telibe találja a hatalmas bogarat, majd az úgy rogyik össze, hogy a föld is beleremeg. Az efféle epikus látványt azonban nagyban torzítja az egyes helyszínek hanyag kidolgozása, és a tény, hogy némelyik tereptárgyon bátran átgyalogolhatunk, máshol pedig láthatatlan falakba ütközünk. Az Akridek ellen nagy segítségünkre lesznek az itt-ott elhelyezett hatalmas gépágyúk és a harcra alkalmas robotok. A már említett 4 fős coopon túl a klasszkus többjátékos funkció is rendelkezésünkre áll. A megszokott „deathmatch” és „king of the hill” opciók mellett egy újfajta lopakodós játékban is kipróbálhatjuk magunkat. Igazi kihívást jelentenek a Faction meccsek, ahol előre meghatározott játékmódban tudunk pontokat szerezni annak a frakciónak, melyhez korábban csatlakoztunk. Idővel karaktereink fejlődnek, a megszerzett szintek után új ruhákat, rangokat kapnak, és kinézetük is teljesen szabadon alakítható. Zárásképpen fontosnak tartom elmondani, hogy aki a Lost Planet folytatását várta, az csalódni fog. A gyökeres változásokon átment második rész azoknak lehet kellemes időtöltés, akik szerelmesei a többjátékos módnak, a csapatorientált küzdelemnek és a sok időt igénylő karakterfejlesztésnek.«

»Legalább az Akrid harcok megmaradtak, ha már más nem...

»Lost Planet 2«

| | |
|---|---|
| GRAFIKA» | »80% |
| HANG ÉS ZENE» | »85% |
| JÁTÉKÉLMÉNY» | »55% |

www.pcguru.hu/1574

»Ez a játék már nem a Lost Planet, alig emlékeztet néhány elem a nagy elődre. Az LP2 egy teljesen új, de sokkal rosszabb program, kifejezetten kooperatív-mániásoknak.

»ZGABI

**PRO** »Tartalmas multi, rombolható környezet, bőséges fegyverarzenál.

**KONTRA** »Egyjátékos mód hiánya, buta AI, gagyi mentési rendeszer.

**»65%«**

»fejlesztő: SEGA »kiadó: SEGA »web: www.sega.com/ironman2 »platform: Xbox360, PS3

# IRON MAN 2

**Már az első Vasember-játék sem volt a szívünk csücske, és úgy tűnik, hogy a Segának az elmúlt két év is kevés volt, hogy egy normális programot hozzon össze...**

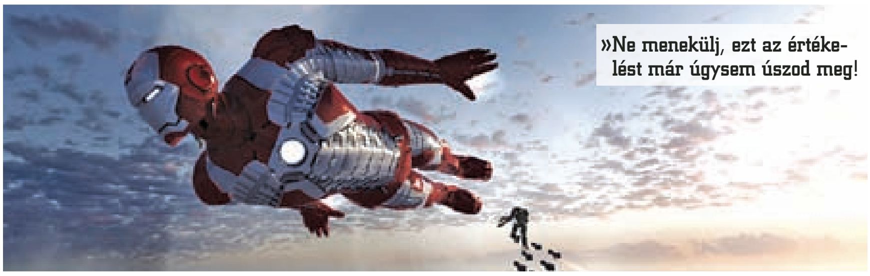
írta» BATE

Nem titkolom, hogy jókora prekoncepcióval közeledtem a nyár első blockbusterének, a Vasember 2-nek a játékátiratához. Két évvel ezelőtt volt szerencsém az első rész PC-s és konzolos változatához, és amíg az előbbi egy konkrét katasztrófa volt, addig az utóbbi „csak" egy teljesen közepes rombolós lövölde. A második rész kapcsán a SEGA már nem is fárasztott minket PC-s verzióval, csak konzolra hozta ki a jobb sorsra érdemes szuperhős legújabb kalandját, s pár óra játék után csupán egy kérdés fogalmazódott meg bennem: minek?

## MEGÁLLT AZ IDŐ

Magának a programnak amúgy csak annyi köze van a filmhez, hogy a cím azonos, illetve itt is feltűnik Vasember és Hadigép (War Machine), maga a cselekmény a mozi után játszódik, ám aki valami értékelhető történetet vár, az bizony csalódni fog. Na persze ezen a téren nem is számítottam sokra a játéktól, azonban azon megdöbbentem, hogy a program többi része is csupán a siralmas kategóriát súrolja. Eleve már a puritán nyitómenü homlokráncolásra késztetett, aztán mikor elindítottam az első pályát, azt hittem, hogy nem állítottam át HD-re az Xboxot, de az ellenőrzést követően kiderült, a felbontás 1080p, szóval egész egyszerűen a játék olyan ronda, mint a bűn. Mondanám, hogy csiszolgattak rajta valamit az első rész óta, de nekem semmilyen számottevő változást nem sikerült felfedeznem: alacsony felbontású textúrák a szegényes és kidolgozatlan pályaelemeken, teljesen snassz pályák, csupán a páncélok néznek ki valahogy, persze csak addig gondoljuk így, míg meg nem látjuk a játék motorjával felvett átvezető jeleneteket. Ezek a „mozik" penetráns minőségűek, a szereplők fizimiskája láttán csak egy fájdalmas vigyort tudtam ereszteni, és ezen még az sem segített, hogy egyes karaktereknek az eredeti színészek (Samuel L. Jackson, Don Cheadle) kölcsönözték a hangjukat. Most ugyan jöhetne az a rész, hogy ronda, de azért fogyasztható, azonban a játékmenet sem kecsegtet minket fantasztikus pillanatokkal. Az első résszel való szoros kapcsolatot tovább erősíti a katasztrofális irányítás, ami még mindig túlbonyolított és abszolút nem áll kézre – a fejlesztők még csak meg sem próbálták követni az évek óta bevett sablonokat, így el fog telni pár hosszú perc, míg megtanuljuk, hogy mivel repülünk és lövünk, amit csak tovább nehezít, hogy egy normális tutorialt sem sikerült a játékba plántálni. Ám igazából itt jön az Iron Man 2 legviccesebb része, ugyanis a játék csak addig nyújt kihívást, amíg meg nem tanuljuk kezelni, ha ezzel megvagyunk, akkor jön a totális monotonitás, az egy kaptafára épülő unalmas lövölde. Mindez nyolc pályán keresztül, s bár más játékoknál ez hatalmas hátrány, itt abszolút pozitívum, hogy akár öt óra alatt végigszáguldhatunk a teljesen ötlettelen küldetéseken, amelyek végén vár ránk a fő-fő ellenség, a hatalmas, öngyógyító robot, Ultimo. Repülsz, lövöldözöl, repülsz, lövöldözöl, néha csapkodsz egy kicsit, aztán megint repülsz és lövöldözöl. Ennyi a játék, és ezt még az sem dobja fel, hogy a küldetések előtt választhatsz, hogy melyik hőssel kívánsz nekivágni az aktuális kalandnak. Amúgy az már kifejezetten nevetséges, hogy adott két karakter, de a SEGA még egy coop játékmódot sem tudott hozzácsapni az egyébként még közepesnek sem nevezhető programjához. Az IM2 egyetlen valamirevaló része egyébként a páncélok fejlesztésének lehetősége (a pályákon szerzett pontokból), azonban ez egyrészt szinte átláthatatlan módon lett megolva, másrészt a játék annyira facsipesz jellegű, hogy az embert semmi nem motiválja arra, hogy újabb elemekkel és fegyverekkel turbózza a hősöket. A Vasember 2 tehát egy jókora csalódás, olyan játék, aminek még akkor sem tudnánk tiszta szívből örülni, ha ajándék volna.«

» Kémeink jelentése szerint Gwyneth Paltrow elsírta magát, mikor megmutatták neki, hogy a SEGA fejlesztői hogyan modellezték le az IM2 játékban... «

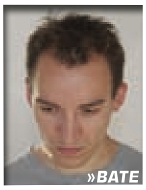


»Ne menekülj, ezt az értékelést már úgysem úszod meg!

| | |
|---|---|
| GRAFIKA» | »35% |
| HANG ÉS ZENE» | »50% |
| JÁTÉKÉLMÉNY» | »40% |

www.pcguru.hu/1557

»A SEGA semmit nem tanult az elmúlt két évben, az Iron Man 2 majdhogynem rosszabb, mint az első rész. „Fogyasztását" jó szívvel senkinek nem tudjuk ajánlani...



»BATE

**PRO**
»Az első játék, aminél a pozitívumok közé sorolható, hogy legalább rövid...

**KONTRA**
»A grafika idejétmúlt, a játékélmény a kidobóssal van egy szinten, és még egy coop módot sem tudtak belehegeszteni...

**»45%«**

# iPHONE GAMES

**Egyre több olvasónk rendelkezik játékra is alkalmas iPhone/iPod Touch készülékkel, és egyre több minőségi játék jelenik meg ezen a platformon, így alkalomadtán mi is megemlékezünk 1-1 érdekesebb címről, hogy lássátok, mivel lehet elütni néhány percet/órát ezeken a kütyükön...**

## AC2: DISCOVERY

»fejlesztő: Rockstar »web: assassinscreed.uk.ubi.com/assassins-creed-2/iphone_discovery.php

Akárcsak a Ubisoft legtöbb nagy címe, az Assassin's Creed 2 sem kerülte el az iPhone-os „végzetét", ám mielőtt rosszra gondolnátok, azt kell, hogy mondjuk, egy meglehetősen szórakoztató program készült az Apple masináira. Az elénk táruló történetben ezúttal is Ezio irányítására lesz lehetőségünk, azonban most nem a PC-s változatban megismert kalandot kell újrajátszanunk, hanem hősünk életének egy olyan szakaszát, amely korábban sehol nem volt látható. Spanyolországban fogunk tevékenykedni, ahol természetesen a klasszikus AC játékmenettel találkozhatunk. Platformfeladatok és harc lesz az osztályrészünk, ám ezúttal nem 3D-ben, hanem sima két dimenzióban, lényegében scrollozós megoldásban. Ez mindez persze csak a javára vált a programnak, hiszen ennek köszönhetően könnyen átlátható és jól irányítható, helyzettől függő különböző megoldásokkal, szóval még csak a monotonitás sem fenyeget a Discovery nyüstölése közben. A grafika megállja a helyét, a játék nem szaggat, jól fut a készülékeken, és ha van rá időnk, és kedvünk hozzá, akkor egy teljesen jól működő, élvezetes programmal szórakozhatunk, amely iPhone-os mivolta ellenére is nagyszerűen szövi tovább az Assassin's Creed történetét.«

| | |
|---|---|
| GRAFIKA» | »85% |
| HANG ÉS ZENE» | »90% |
| JÁTÉKÉLMÉNY» | »85% |

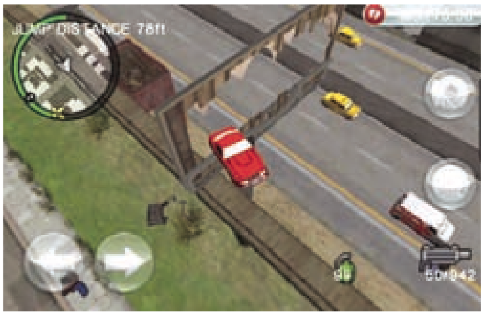
**PRO** »Abszolút élvezhető Assassin's Creed játék, amely 2D-s mivolta ellenére is bőven megállja a helyét.

**KONTRA** »Kicsit talán lehetne szebb, de ez csak szőrszálhasogatás...

**»89%«**

## GTA: CHINATOWN WARS

»fejlesztő: Rockstar »web: www.rockstargames.com/chinatownwars/



Nem sokkal a GTA IV megjelenése után a DSi és a PSP is megkapta a maga Grand Theft Auto változatát a Chinatown Wars formájában, amelyet idén már iPhone-ra és iPod Touchra is átportolt a Rockstar. Habár a játék egy meglehetősen komplex alkotás, tökéletesen játszható az Apple kütyüjein, az irányítás egészen kézre álló, és hiába nem egy „erőmű" az alapvetően telefonként és iPodként funkcionáló két készülék, a játék mégis kifejezetten szépnek mondható, és nem feledkezhetünk meg arról sem, hogy tetten érhető benne a GTA-k utánozhatatlan hangulata, szóval ha van rá lehetőség, akkor mindenképpen érdemes belevágni a kalandba (főleg ha sem a Nintendo, sem a Sony kézi konzoljain nem volt lehetőségünk játszani vele). Főhősünk Huang Lee, aki többek között apját megbosszulni érkezik Liberty Citybe, hogy aztán a számos küldetés megoldása közepette kellő hatalmat is szerezzen magának a bűn városában. A Chinatown Wars szinte zökkenőmentesen fut mind a 3G, mind a 3GS készülékeken, mondhatni töltés nélkül, és így gondtalanul merülhetünk el a hamisítatlan GTA-játékmenetben. Fő szál, mellékküldetések, akció, üldözés, rombolás és egy kiváló sztori. Mondhatni kihagyhatatlan iPhone-on is...«

| | |
|---|---|
| GRAFIKA» | »90% |
| HANG ÉS ZENE» | »95% |
| JÁTÉKÉLMÉNY» | »90% |

**PRO** »Kiváló iPhone-os grafika, igazi GTA-játékmenet, és maximális hangulat...

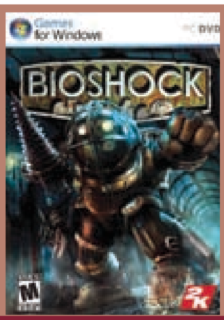
**KONTRA** »Nyolc euróval nem tartozik a legolcsóbb játékok közé...

**»92%«**

# TOP 5 CLASSIC

**Top 5 Classic rovatunk célja, hogy felhívjuk a figyelmeteket olyan játékokra, amelyek ugyan már egyáltalán nem számítanak frissnek, de a maguk idejében kiválóak voltak, és manapság igen kedvező áron szerezhetők be. Gyakorlatilag egy gyors vásárlási tanácsadót olvashattok ezen az oldalon, hiszen igazán jó játékokat ajánlunk nektek, mindig meglehetősen baráti árkategóriában.**

## 1. »BIOSHOCK




**Értékelés:** 96%
**Ára:** 2240 Ft

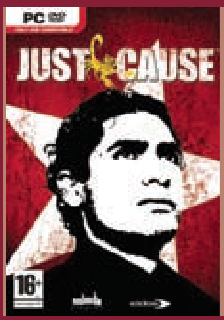
A 2007-es év egyik legjobb játéka volt a Bioshock, melynek második részét idén volt lehetőségünk megkaparintani. Sajnos a folytatás már korántsem volt annyira forradalmi, mint az első rész, és ez főleg akkor fontos infó, hogyha mondjuk a sima Bioshockkal nem játszottatok, ugyanis a program mostanra bőven a 3000 Ft alatti kategóriába került, s ha valami, akkor ez a program abszolút megérdemli, hogy ott virítson a polcunkon. Lehengerlő, teljesen egyedi látványvilág, fordulatos történet és egy egészen különleges harcrendszer, ahol egyszerre van lehetőség a hatalmas puskák és Rapture „mágiáinak" puffogtatására. Ezt igazán kár lenne kihagyni…«

## 2. »TOM CLANCY'S HAWX

**Értékelés:** 85%
**Ára:** 2990 Ft

A repülős játék olyan a PC-k egén, mint a fehér holló, azaz ha évente egy-két darab érkezik, akkor a műfaj szerelmesei már összeteszik a kezüket. A szimulátorok kora lejárt, de azért néhanapján kapunk a kezeink közé olyan programot, amelyben mindenféle gépmadarak kabinjába pattanhatunk. Ilyen alkotás volt a 2009-es év elején a Tom Clancy's HAWX, melynek története egy jövőbeli konfliktusba kalauzolt el minket, ahol természetesen bátor vadászpilótaként kellett rendet tennünk az ellenséges elemek között. A játék kiváló grafikával, könnyen megtanulható irányítással és sok akcióval várta a repülés megszállottjait, és ha úgy érzed, hogy az ilyesmi téged is kielégít, akkor bizonyosan nem fogsz csalódni ebben a programban.«

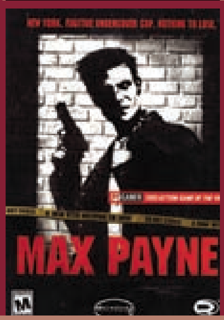
## 3. »JUST CAUSE




**Értékelés:** 64%
**Ára:** 2240 Ft

Épp az előző számunkban teszteltük a Just Cause második (egészen jól sikerült) epizódját, s ennek kapcsán vettük észre, hogy még az első rész is megtalálható a piacon, méghozzá igen kedvező árfekvésben, kevesebb mint 2500 Ft-ért. Ugyan a játék nem hódította meg maradéktalanul a PC Guru szerkesztőségét, ennyi pénzért talán már érdemes egy kis figyelmet szentelni ennek a leginkább GTA-klónnak titulálható játéknak, ahol egy óriási karibi szigeten lesz lehetőségünk akciózni. Egyszerű, de látványos játékmenet, kissé kopottas, de még bőven elviselhető látvány – ezt nyújtja a Just Cause első része 2010-ben. Ha játszottál a második epizóddal, és kedvelted, akkor talán erre is érdemes vetni egy pillantást.«

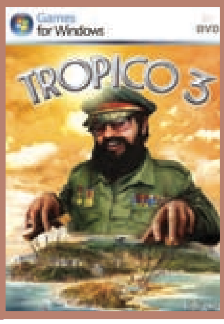
## 4. »MAX PAYNE ANTOLÓGIA




**Értékelés:** 92%
**Ára:** 2240 Ft

Ha van játék, amit nagy valószínűséggel nem kell bemutatni a játékosok nagy részének, az természetesen a Max Payne, a mostanában az Alan Wake-kel hódító Remedy legendás játéka. Ha az égiek is úgy akarják, akkor idén már a harmadik résszel is találkozhatunk, s ha esetleg nem bírjuk addig az öntörvényű zsaru nélkül, akkor most itt egy kihagyhatatlan ajánlat, hiszen mindössze 2240 Ft-ért beszerezhetjük mind a két epizódot. Igaz ugyan, hogy grafikailag már nem fog akkorát ütni a játék, mint évekkel ezelőtt, de a játékmenet még mindig magával ragad, és Max Payne figurája is olyan, akivel szívesen tölti az ember az idejét, szóval ha esetleg még nincs birtokodban a két program, akkor kár lenne tovább habozni.«

## 5. »TROPICO 3



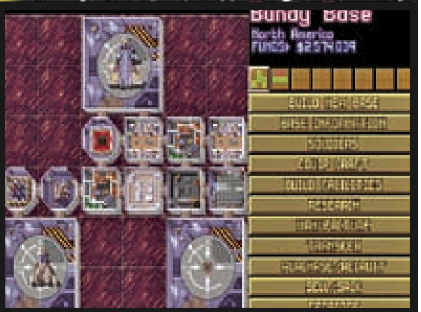

**Értékelés:** 80%
**Ára:** 2240 Ft

E havi összeállításunkban is helyet kapott egy olyan program, amely meglehetősen rövid idő alatt találta magát a teljesen elfogadható, 2500 Ft alatti árkategóriában. A Tropico 3 a tavayi évvége egyik figyelemreméltó stratégiai játéka, amelyben a nagy elődökhöz hasonlóan egy banánköztársaságot kellett irányítanunk, méghozzá egy kérlelhetetlen diktátor szerepét betöltve. Az alig több mint féléves játék remek hangulattal, kiváló grafikai megoldásokkal, pazar zenével és klasszikus menedzselős játékmenettel várja a stratégiára és elnyomásra fogékony játékosokat. A napokban érkezik amúgy a program kiegészítő lemeze, szóval ha az felkelti az érdeklődéseteket, akkor érdemes az alapprogrammal kezdeni…«

# A LÉZEROSZTAG UFÓVADÁSZATON

**Az újabb X-Com játék egy régi szép brandet éleszt fel, remélhetőleg úgy, hogy ezt nem bánják meg a játékosok. A szériának megágyazó első játék, az UFO: Enemy Unknown óta már tizenhat év telt el, de a gyökerekhez még messzebb kell visszamennünk.**

írta» STÖKI



Ma már talán nem magától értetődő a fiatalabb olvasóknak, hogy a Starcraft, a Command & Conquer meg a többi valósidejű stratégia elődjei a körökre osztott stratégiák voltak. Aztán ez a műfaj lassan elhalt, csak a Heroes of Might & Magic egy-két része tudott még említésre méltó sikert aratni. A nyolcvanas években azonban – amikor még az RTS a kanyarban sem volt – a körökre osztott stratégia igen népszerű zsáner volt. Ezek a táblás társasjátékokból nőttek ki, és főleg a videojátékok egyik nagy találmányával, az AI-val dobták fel a hagyományos társasjátékos játékmenetet. Vagyis a játékosok nemcsak egymás ellen játszhattak már, hanem gépi ellenfelekkel is.

## TÖRTÉNELEM HELYETT SCI-FI

A körökre osztott stratégiák egyik élharcosa a brit Julian Gollop volt, aki főként Spectrumon kezdett el kísérletezgetni. A műfaj első képviselői mindenféle történelmi háborúkat modelleztek, de Gollop úgy gondolta, szórakoztatóbb, ha tankok és lovasság helyett fantasy é sci-fi környezetbe helyezett szereplőket mozgat a játékos. Az olyan korai zsengéi, mint a Chaos és a Rebelstar után összehozta 1988-ban a Laser Squadot, ami a 8 bites gépek egyik legjobb stratégiai játéka volt. Különböző nehézségű pályák, köréjük kerített minitörténetek, rengeteg fegyver, páncél és gránát, amivel felszerelhettük embereinket, a „lézerosztag" tagjait – nagyjából ennyi kellett a sikerhez. És ezeket az alapokat Gollop megtartotta, amikor 1994-ben PC-n villantott az UFO-val.

## HARC ÉS K+F

Az 1998-ban (tehát a megjelenési dátumhoz képest a közeljövőben) játszódó program idegen lények és emberek szkanderét dolgozta fel, és a Laser Squad játékelemeit két dologgal dobta fel. Az egyik a látvány volt, ami a nyilvánvalóan jobb grafika mellett izometrikus nézetet jelentett, a másik pedig a különböző kutatási-fejlesztési feladatok. Már nemcsak lazán összefűzött pályákat kapott a játékos, hanem egy olyan szituációt, amit maga alakíthatott egy földgömbön, küldetésről küldetésre haladva, egyre többet megtudva az ellenséges fajról (sőt, fajokról és azok mutációiról), fegyvereket és járműveket fejlesztve, meg ami ilyenkor kell. Az UFO a műfaj egyik legjobb, kiforrottságáról híres darabja volt. És természetesen ennek a játéknak már többféle befejezése volt, nem volt elég a küldetéseket megcsinálni valahogy, az ufóirtó szervezet (ez volna az X-COM) fenntartásáról is gondoskodni kellett. A program megérdemelten lett hatalmas siker (csak PC-re több mint 600 ezer példányban kelt el, ami elég nagy szám volt 1994-ben), így hamar kijött hozzá néhány folytatás, és viszonylag jó volt mind egészen a 2001-es X-COM: Enforcerig, amivel meg is szakadt a sorozat. Kíváncsian várom, meg tud-e majd újulni.«

# MIKOR LESZNEK BUNDÁZOTT STARCRAFT-MECCSEINK?

**Amikor ezeket a sorokat írom, éppen óriási bundabotrány zajlik. Nem, nem falábú focistáink erkölcsi meghasonlására gondolok, hanem a dél-koreai bundabotrányra, ami a Starcraft körül zajlik. Kár, hogy nekünk soha nem lesz ilyenünk. Kár?**

írta» STÖKI

Aki még kételkedett volna abban, hogy a videojáték kiérdemli az e-sport nevet, az most beláthatja tévedését: a játékvilágban nemcsak profi liga létezik meg szponzorok, edzések, World Cyber Games és társai, de már bundabotrány is. Ráadásul Dél-Koreában, az e-sportban legerősebb országban. A botrányt a GamePron kezdte megszellőztetni április közepén, később a szaklapok után nagyobb újságok is csatlakoztak hozzá, például a Korean Times – aztán május közepén hivatalosan is bejelentették, hogy igen, bundázott meccsek voltak. Bár a koreai rendőrség lapzártánkig nem közölt még részleteket, annyit tudni, hogy most már tizenegy játékos keveredett bele a csalássorozatba. Közülük a legnagyobb híresség Savior (rendes nevén Ma Jae-Yoon), aki 21 tagú csapatával, a CJ Entusszal többször volt már a koreai Starcraft-ranglista első helyén. Saviort és a többi tíz (lehet, hogy lapzárta után már több) gyanúsítottat azzal vádolják, hogy szándékosan elveszttek mérkőzéseket, és ezért pénzt kaptak. Az is felmerült, hogy illegális fogadóirodáknak küldték el a meccsek replay fájljait, bár az nem ismert, hogy ezzel a fogadóirodák visszaélhettek-e.

Egyelőre tizenegy, 2006 és 2008 között lejátszott meccsről sejtik, hogy a papírforma szerint esélyesebb játékosok szándékosan dobták be a törölközőt, és így hoztak nagy pénzt egy illegális szerencsejáték-kartelnek. A hatóságok három olyan céget vizsgálnak, amelyek online fogadásokkal foglalkoznak, ezek ugyanis edzőtáborokat szerveztek fiatal és ígéretes játékosoknak, és állítólag ezekben a táborokban szervezték be őket a bundabizniszbe. A Korean Times úgy tudja, hogy a játékosok a bukott meccsekért mérkőzésenként 1760 és 5730 dollár közötti összeget kaptak (vagyis olyan 400 ezer forint és 1 millió 300 ezer forint között), ami elég pitiáner összegnek tűnik, ha azt vesszük figyelembe, hogy a sajtó sokszor megírta, a koreai e-sport éllovasai gond nélkül megkeresik az évi százezer dodót. Igen ám, de ők csak az éllovasok, néhány kivételezett ember. Azt kevesen tehetik meg, mint a legnagyobb Starcraft-sztár, Boxer, aki miután visszavonult, 25 évesen megírta önéletrajzát (szétkapkodták). A többség nem kap százezer dollárokat, sőt, a B-ligások olykor semmit nem kapnak, csak szállást meg ellátást a munkásszállás-szerű edzőtáborokban, ahol hónapokig napi tíz-tizenkét órákat játszanak. Rengetegen vannak, akik megpróbálnak bekerülni az élvonalba, de nem sikerül nekik, néha még évek alatt sem – ők egyszer csak azon kapják magukat, hogy eljátszották fiatalságuk legszebb éveit, és mivel szakmát nem tanultak, nem értenek semmihez. Ez kicsit más megvilágításba helyezi a fenti összegeket – valószínű, hogy Savior mellett kevésbé menő játékosok sározták be magukat, akiknek ennyi pénz is jól jött. A versenyeket szervező gittegyletek egyébként állítólag tudtak a bundáról, de nem jelezték az illetékes hatóságoknak, inkább megpróbáltak együttélni a helyzettel (vagyis leszedni a maguk kis sápját).

## TÍZ EMBERRE EGY STARCRAFT

Persze egyáltalán nem meglepő, hogy éppen Dél-Koreában történt mindez. Ott az e-sport nagyjából olyan státuszban van, mint Amerikában a baseball vagy Olaszországban a foci – ami azt is jelenti, hogy irgalmatlan pénzeket vonz. Ennek történelmi okai vannak, főleg az, hogy az országba nem nagyon szivárogtak be a játékkonzolok. A koreaiak ugyanis minden-

féle múltbéli háborúk és fosztogatások miatt nem nagyon kedvelik a japánokat, és inkább a PC-ipar szekerét tolták, mint a Sonyét vagy a Nintendóét. Annyira, hogy a kamaszkori szocializáció egyik igen fontos helyszíne lett a „PC baang", vagyis a főként játékra szakosodott netkávézó. Ilyen létesítményből vagy harmincezer van Dél-Koreában, mindegyikben több tucat fiatal játszik egymással, a netkávézó jelleg pedig mostanra átalakult: a PC baangok sajátos keverékei a játékteremnek, a diszkónak és a gyorsétteremnek. A PC baangokban pedig a tinik mmo-k mellett mindenféle e-sport játékokkal játszanak, mindenekelőtt a Starcrafttel, ami ilyen háttér mellett elképesztően sikeres tudott lenni Dél-Koreában. A Blizzard játékából 1998 óta ötmillió (!) darabot adtak el az ötvenmilliós lakosú országban. Ami azt jelenti, hogy minden tizedik dél-koreai honpolgárnak van egy eredeti, gyári Starcraftje – olyan ez, mintha Magyarországon egymillió darabot adnának el egy játékból.

Az e-sport tehát leginkább Starcraftet jelent Dél-Koreában (nagyjából a szektor 70 százalékát ez az egy játék fedi le), a sport minden jellemzőjével. Az éllovas csapatoknak saját szponzoruk van (a CJ Entus például Dél-Korea legnagyobb mozihálózatáról, a CJ CGV-ről kapta a nevét), a döntőket stadionokban bonyolítják le, 50-60 ezer néző előtt (de volt már egy 120 ezer nézőt vonzó meccs is). Ezeket természetesen a játékra szakosodott kommentátorok beszéde kíséri, és létezik két, kizárólag a Starcrafttel foglalkozó tévéadó is (mindkettő milliós nézettséggel).

## KIS ORSZÁG, KIS E-SPORT

A bundabotrányhoz kapcsolódó egyik érdekes kérdés, hogy vajon nálunk mikor lesz ilyen. Szerencsére (vagy sajnos, mindenki döntse el maga) jó eséllyel soha. Magyarországon olyan gyerekcipőben jár az e-sportkultúra, amiből nem tud kilépni. A legnagyobb e-sport világversenyre, a World Cyber Gamesre ugyan minden évben kimegy egy pár fős magyar különítmény, de nem zavar sok vizet. Tavaly valami újjal kísérleteztek a szervezők, nem több játékban küldtek ki egy-egy legjobb magyart, hanem csak egy játékban (a FIFA 09-ben), viszont több játékost, hátha így nagyobb esélyünk lesz érmet szerezni. Nem lett, sőt, embereink a legjobb tizenhatba sem jutottak be. A mi országunk adottságai, illetve a játékkultúránk nem kedvez az e-sportnak. Akik kimentek, azok mind remek játékosok hazai viszonylatban, de játék mellett tanulnak vagy dolgoznak, nem a videojáték az életük. És még ha napi 3-4 órát gyakorolnak is, esélyük sincs azok ellen, akik napi 10-12 órát edzenek, tizenéves koruk óta (a húsz év fölötti e-sportoló már öregnek számít Dél-Koreában). Ki lehetne nevelni persze profi játékosokat, de ahhoz sok pénz kell, vagyis olyan szponzorok, aki egy a WCG-regisztráció és egy repülőjegy áránál sokkal több pénzt tolnak a játékosokba. A szponzor viszont – érthető módon – nem ad oda egy bőröndnyi pénzt bemondásra, előbb valamilyen látványos eredményt akar (ami a fentiek miatt nem valószínű a mostani helyzetben, kicsit ördögi kör ez), vagy olyan kritikus tömeget, ami követi az e-sportot (ez még nincs meg itthon, az online játék az utóbbi évtizedben nem volt nagy szocializáló erő, a játékpiac fejlődését pedig az otthon letöltött kalózverziók lassították). Egyelőre csak irigykedhetünk a koreai játékosokra – vagy inkább sajnálhatjuk őket.«

# JÁTÉK MENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

írta» TIKA

## GARRY'S MOD

Helló, PC Gurusok!
A Garry's Modról lenne kérdésem. Már minden netes oldalt végignéztem, hogy hol tudnám megvenni, de nem találtam semmit. Ti tudnátok ez ügyben segíteni?
Válaszotokat előre is köszönöm.
Needhun

**» Csak és kizárólag a Steam rendszerén belül vásárolható meg (http://tinyurl.com/85wp8q), jelen pillanatban cirka 8 euróért. És persze kell hozzá egy Source engine-t használó játék (pl. HL2, Team Fortress2 stb.).**

## VEGYES

Helló, Tika!
Lenne pár kérdésem:
- A 2010/05-ös számban említettétek, hogy Hartai „TopAce" Attila Freespace 2-es hadjáratokat készített, azokat honnan lehet letölteni?
- A Serious Sam: TFE HD-ben (ami a fentebb említett számhoz volt), hogyan lehet csalást használni (van egy-két húzósabb rész, én meg nem akarok hamar megőszülni), a régihez valót próbáltam, de nem jók.
- A CS-t nem tudom elindítani, pedig már a Steamet is újratettem, de a következő hibaüzenettel leáll a betöltés: Failed to initalize authentication interface. Exiting...
A segítséget előre is köszönöm:
Farkas

**» 1. Khmm, a cikkben volt egy pirossal kiemelt szövegdoboz, amiben leírtuk, hogy az említett modok mindegyike letölthető a www.moddb.com-ról, csak a lap tetején a MODS címkét kell kiválasztani, illetve a keresőben beállítani az adott játék nevét. De itt a Freespace2-re becélozott, pontos link: http://tinyurl.com/32n8tng**
**2. A 0-val hívd elő játék közben a konzolt, és írd be cht_bEnableCheats=1, majd lépj ki a konzolból, nyomj ESC-et, és a menüben alul látni fogod a CHEAT lehetőséget, kattints rá vagy nyomj F3-at, és válaszd ki, ami tetszik. Ha kevésnek találod a lehetőségeket, a konzolba írd még be, hogy cht_bEnableCheats=2, ezzel engedélyezed a komolyabb csalásokat is, pl. repülés, isten mód stb.**
**3. Erre a hibaüzenetre nem igazán tudok megoldással szolgálni, mert csak innen-onnan elcsípett ötleteket találtam, pl. hogy a Steamet (és ugye akkor már a játékokat sem tudod máshová tenni) az alapértelmezett C:\Program Files... mappába telepíteni, vagy komplett reinstall/uninstall, de volt, akinek egy szimpla Steam-újraindítás megoldotta.**

## BATTLEFIELD

Szia, Tika!
A BFBC2-ben hogy lehetek veterán, hogy megkapjam az M1 Garandot?
A Metro 2033-mal pedig az a problémám, hogy amikor el akarom indítani, azt írja ki, hogy hiányzik a(z) X3DAudio1_7 .dll.
Remélem, tudsz segíteni.
Üdv
Egy pcguru fan

**» A veterán szisztéma úgy működik, hogy ha az EA accountodra a Bad Company 2 mellé beregisztrálod a http://tinyurl.com/mpjcer oldalon a már meglévő Battlefield játékaidat (BF 1942, BF Vietnam, BF 2 stb.), akkor minden beregisztrált darab +1 rangot ad, és az említett Garand már az elsőnél elérhető.**
**A Metro 2033-nál a játék telepítési könyvtárában, a Program Files\Metro 2033\install\DirectX\ mappából indítsd el és telepítsd a DirectX-et (DXSETUP.exe) – fontos, hogy innen, és fontos, hogy ezt...**

## MASS EFFECT 2

Üdv!
A Mass Effect 2-vel lenne problémám. Amikor importálni akarom a ME1 karakteremet, akkor nem mutat ott egy karaktert se, pedig megvannak a mentések. Vagy valamit másképp kéne csinálnom?
Kele

**» A ME2 indításakor feljön a szokásos ablak (játék indítása stb.), ahol a Beállítások menüpontot válaszd, majd a konfigurációs segédprogramban (Configuration Utility) a Mentés beállításait (Save Games), és itt találsz egy olyan funkciót, hogy Copy Mass Effect 1 Save Games, na erre bökjél rá, és jelöld ki célként a Mass Effect 1 mentési könyvtárát. Ezután már a játékban az importált karakter indításánál megjelennek a Mass Effect 1 mentések, csak ki kell választani a megfelelőt, nevezetesen azt, amelyikből a karit importálni szeretnéd.**

## L4D

Szia, Tika!
Az egyik fórumon olvastam, hogy a L4D-et lehet játszani split screenben is. Miként lehet azt megcsinálni, hogy egyikünk a billentyűzettel, a másikunk pedig gamepaddel irányítsa a játékot? És hogy lehet egyáltalán előhozni a split screent, már ha tényleg van?

**» Tényleg van split screen, tehát osztott képernyő, csak eléggé el van dugva. Kezdésnek kell hozzá egy XBOX360 kontroller (de lentebb linkelt fórumban a Dual Action, PS3, PS2 stílusú gamepadekhez is van config fájl), ezt csatlakoztatod, és a \left4dead\cfg mappában megkeresed a 360controller.cfg fájlt, majd a http://tinyurl.com/5lnoec fórumban található (1. hsz) részletet beleszerkeszted. Aztán a játékot elindítod, és a konzolba beírod, hogy Exec 360controller.cfg, majd attól függően, hogy milyen elrendezésben osztanád meg a képernyőt, a Horizontal-Cut (ss_splitmode 1) vagy a Vertical-Cut (ss_splitmode 2) parancsot is beírod a konzolba. A split screen engedélyezéséhez még kell a ss_enable 1 parancs, illetve online játékban az ss_connect ad hozzá második játékost (aki veled nyomul majd osztott képernyőn), és az ss_disconnect parancs távolítja el.**

## PORTAL

Szia, Tika!
Írtátok még régebben az oldalon, hogy a Portal kapott egy új befejezést. Honnan lehet ezt a befejezést letölteni?

**» A Portal steames játék, a Steam pedig automatikusan letölti a legfrissebb javításokat.**

## SID MEYER'S PIRATES

Helló, Tika!
Elakadtam a fent említett játékban. Nem tudom, hogy hol van a főszereplő nővére. Már vagy négyszer legyőztem azt, aki tudja, de csak egy térképet kapok, amin mindenféle elhagyatott ház meg ilyenek vannak. Tudsz adni nekem egy olyan linket, ahol van egy átfogó végigjátszás kincsekkel, meg úgy mindennel?
Válaszod előre is köszönöm.

**» Gondolom, az világos, hogy a térkép alapján kellene megkeresned az elveszett nővért (illetve később a família többi tagját), de a játékban**

a térképek véletlenszerűen generálódnak, tehát ehhez a részhez nincs konkrét útmutatás sehol. Szóval van egy térképünk, ha vettünk holland (Dutch Rutter) útikalauzt, vagy a jobb minőségű spanyol (Spanish Rutter) változatot, akkor a rejtett települések is bejelölésre kerültek, és segíthetnek. A partszakasz jellemző formája, a közeli települések neve mind-mind iránymutató lehet, illetve a tengeren is vannak tájékozódási pontok hullámjellel bejelölve. Azonban a leglényegesebb, hogy minden térképelfogadás előtt menteni KELL, és ha netán nehezen azonosítható helyre mutat a fecni, akkor addig töltöd vissza az adott játékállást, amíg egy könnyűt nem kapsz, tovább is előfordulhatnak bugok – és ugye ezért is jól jöhet ez a mentés-töltés procedúra.

## FALLOUT 3

Üdv, Tika!
A Fallout 3-ban akadtam el. Meg szeretném találni Sarah Lyonst, hogy beengedjen a fellegvárba, ahhoz a mesterhez, aki ki tud képezni a szervópáncél használatára. Vargas lovag azt mondta, hogy a laboratóriumban van, de arról meg fingom sincs, hogy hol találom.
Légyszi segíts, mert nagyon meg szeretném tanulni a szervópáncél-használatot.
Üdv: Dante

**» A következő a gondom a kérdéseddel: ugye a Fellegvárban (Citadel) van a Laboratórium, de ahhoz, hogy bejuss, nem kell engedély – pontosabban sehogy máshogy nem juthatsz be, mint a főszál egy bizonyos pontján, ez meg Az élet vize (The waters of life) küldetés vége. Ha pedig már bent vagy, talán Sarah Lyons is elmondja, de szerintem Te inkább Owyn Lyonsra gondolsz – őt sanszosabb megtalálni a laborban, szóval tőle is jöhet az infó, hogy Paladin Gunny a kiképzőmester, akit a power armorhoz keresel. A Laboratórium egyébként az A gyűrű (Ring A) és az udvar (gyakorlótér) között lesz, Gunny pedig megtalálható napvilágnál a gyakorlótéren.**

## DEAD SPACE

Szia, Tika!
Elakadtam a Dead Space játékban a 3. fejezetben, amikor kint van az űrben, és ott nem tudom, hogy mit kell csinálni, merre kell menni.
Előre is köszi!

**» Ahogy kilépsz a zsilipből, a bal oldalon (félmagasan) látsz egy még viszonylag egy darabban lévő burkolatrészt, rugaszkodj el, és ugorj át oda, onnan már látni fogod azt a zsilipkaput/ bejáratot, amerre folytatható a történet.**

## BATMAN AA

Kedves PC Guru!
Lenne egy kérdésem a Batman: Arkham Asylummal kapcsolatban. Játszom a játékkal, és nem akar menteni, nem tudom, mi lehet a baja. Elég messzire eljutottam, és nem akarja elmenteni automatikusan. Előre is köszönöm a segítségeteket. Üdv: Pety@

**» A http://tinyurl.com/yzhwrl8 oldalon leírt cikkben keresd meg a Live! regisztrációra vonatkozó ismertetőt, de egyébként csatlakozás nélkül, úgynevezett offline módban is tudsz játszani, és persze a mentéseket megtartani, ha a játék elején még a főmenü előtt megnyomod a Home gombot, és kreálsz egy ilyen offline profilt.**

## STEAM

Helló, Gurusok!
1. Problémám lenne a Modern Warfare 2 című játékkal. Először ment normálisan, de olyan másfél hét után ezt a hibát írta ki a multira (a single meg a spec ops még megy): Cheat Detected. Elvileg azt jelenti, hogy csítelek, miközben nem is csíteltem. Már többször újraraktam a gépre a Steamet, és az MW 2-t, de így sem működik.
2. Felraktam a Steamemre az Orange Boxot, és fel is telepítettem a játékokat. A Half-Life 2 és a Half Life 2: Lost Coast valamiért nem indul el, és ezt írja ki: Platform Error: module failed to initialize, és utána egy másik ablakban azt, hogy „A „0x241f94f7" címen található utasítása „0x0e60f41c" memóriacímre hivatkozott. A memóriaterületen nem végezhető el a következő művelet: „read".".
Tudnátok segíteni?
Köszönettel
K.Márk

**» 1. A rendszer nem téved, tehát vagy valami buherált/tört szerveren voltál és léptél szinteket, vagy bármi egyéb módon, de megsértetted a szabályokat. Innentől szerintem a multi rész kuka. Ha a steames adatlapodat megnézed, már biztosan rajta is van a VAC kitiltás – ez pedig megfellebbezhetetlen, végleges…**
**2. Két megoldás lehetséges: a Steam kliens nyelvi beállítását tedd vissza angolra, vagy menj a File/Settings/In-game beállításokhoz, és az Enable Steam Community In-Game elől vedd ki a pipát, okézd le, és úgy próbáld.**

Kedves PC Guru!
A Steam accountomnak a jelszavát megváltoztatta valaki, és nem tudok belépni. Mikor új jelszót szeretnék kérni, akkor az e-mailt nem küldik ki nekem. Nem tudok semmit se csinálni. Csináltam egy új fiókot, de a régi fiókomba regisztrált játékokkal nem tudok már játszani, rengeteg pénzt buknék el, ha nem sikerülne valamit csinálni! Kérlek benneteket, hogy segítsetek! Nem tudok mit kitalálni! A Valve-nak nem tudok írni, mert nem tudok angolul, és csak ti maradtatok. Ha bármit kitaláltatok, hogy segítsetek, akkor legyetek szívesek szóljatok, mert kb. 20-25 ezer forintot dobnék ki így az ablakon.
András

**» Nem kell hozzá angoltudás, és jó esély van a visszaszerzésre. A http://tinyurl.com/yzn5rmb oldalon van egy tutorial videó, azt kövesd lépésről lépésre. Először egy accountot kell létrehozni azért, hogy kapcsolatba tudj lépni a supporttal – ide értelemszerűen a saját adataid írd be. A videótól csak egy lépéssel kell eltérni, de csak akkor, ha nem bankkártyás vásárlással jutottál a játékokhoz, abban az esetben ugyanis az utolsó ADD ADDITIONAL INFORMATION mezőbe nem kellenek a bankkártyaadatok, illetve nagyban segítheti az ügyintézést, ha a beszkennelt CD-kulcsokat (a Steam fiókodban szereplő játékok CD-kulcsait) feltöltöd az Add attachment pontnál.**

## ASSASSIN'S CREED 2

Helló, PC Guru team!
Nemrég megvettem az Assassin's Creed 2-t, és már elég sokáig eljutottam. Újra lesz telepítve a Windows, és nem akarom újrakezdeni a játékot. Az lenne a kérdésem, hogy hol találom a mentéseit, és hogyan rakom vissza az új oprendszerre? Válaszotokat előre is köszönöm.
Needhun

**» Az új Ubisoft DRM (másolásvédelem) hozadéka, hogy ezzel nem lesz többet gond. A szerveroldalon is tárolva vannak a mentések, tehát nyugodtan törölhetsz mindent, aztán felteszed újra a játékot, belépsz az online profilodba, és ott folytathatod, ahol abbahagytad…**

Sziasztok!
Az Assassins Creed II-vel lenne problémám. Amikor elindítom az első küldetést, és eljutok addig, hogy belefekszek abba a gépbe, utána elfehéredik minden, és kész, nem történik semmi, csak a menüt tudom behozni.
Előre is köszi, és várom válaszotok.

**» Ezt a levelet nem elrettentésül teszem be, csupán elég sok hasonló tartalmú érkezett, a fehér képernyős hibával. Nos, itt a másolásvédelem kapcsolt be, ez ugyanis az egyik warezverzió tipikus tünete…**

## RISEN

Szia!
A Risennel lenne egy kis problémám! Nekem nagyon tetszik, sokat játszottam vele, de most éppen a kikötőben járok, és ki kéne mennem egy küldetés miatt, de az őr nem enged. Másik kiutat meg nem találok! Szóval merre, vagy hogyan lehet kijutni? Ja és a másik: az állatok nem térnek vissza vagy születnek újra azon a területen, ahol már megöltem őket?! Bosszant egy kicsit, hogy már szinte alig vannak állatok! Erre nincs kód vagy trainer vagy mittudomén ? Csak mert elégé aggaszt.
Előre is kösz!

**» A kikötőből elvileg ki lehet jutni, van a falon egy rész, ahol ugrással átjuthatsz, csak épp azt nem tudni, hogy ez szándékosan van-e így, viszszafelé ugyanis megint meg kell vesztegetned az őrt. A továbbjutáshoz csináld szépen a meglévő questeket, ugyanis a történetnek lesz egy olyan pontja, amikor megnyílik majd az út, minden mókolás nélkül.**
**A vadpopuláció újjászületése akkor lesz esedékes, ha átlépsz a következő fejezetbe… «**

# HÉTÓRÁS GENOVAI TÚRA
## Acer Aspire One 521

**Az Acer legújabb netbookja az elsők között lehet, ami az AMD – hivatalosan még be sem jelentett – következő generációs processzorára épül.**

Genova kódnéven emlegetik az AMD hamarosan érkező, V105 jelű, 1,2 GHz-es, egymagos processzorát, amire az Aspire One 521 épül. A K10 architektúrát használó CPU TDP-je mindösszе 9 W, ami jó alapot szolgáltat a hosszú akkumulátoros üzemidőhöz. A gépben 1 GB DDR3 memóriát és 160 GB-os merevlemezt találunk. Kijelzőként egy 10,1 colos, 1024×600 képpont felbontású LCD szolgál, amit egy Mobility Radeon HD4225 vezérlő hajt meg. Utóbbi segítségével az 1080p-s filmek is gond nélkül lejátszhatók. A beépített kijelzőt figyelembe véve ennek nem lenne sok haszna, de a gépen szerencsére – a VGA mellett – HDMI kimenetet is elhelyeztek. A zökkenőmentes kommunikációról többek között Bluetooth 3 és Wifi adapter gondoskodik. A konfigurációt pedig a kötelező USB és audioportok mellett egy kártyaolvasó teszi teljessé. A gyártó információi szerint a gép egy teljes feltöltéssel hét órán keresztül állhat a felhasználó rendelkezésére (ideális esetben). A megjelenés dátumát és a várható kiskereskedelmi árat egyelőre homály fedi.«

# BILLENTYŰZETBE ÉPÍTETT GÉP
## Asus EeeKeyboard PC

**Már több mint egy éve bejelentették, de csak most került piacra az Asus EeeKeyboard PC-je, ami bizonyára többekben felidézi a 80-as évek legendás személyi számítógépeinek emlékét.**

Billentyűzettel összeépíteni egy számítógépet nyilvánvalóan nem új találmány, de az Asus gépe új magasságokba emeli a műfajt. Az EeeKeyboard központi egysége egy Intel Atom N270 processzor, amit 945GSE/ICH7-M chipkészlet szolgál ki. A központi memória 1 GB DDR2, háttértárként pedig 16 vagy 32 GB-nyi flash alapú tároló szolgál. A videók dekódolásáról egy Broadcom chip gondoskodik, ami nagy felbontású tartalmak lejátszását is lehetővé teszi. A gép a VGA és a HDMI kimenet mellett UWB Wireless Display felületen keresztül is meg tudja hajtani 720p jellel az 5 méteren belül található, erre alkalmas kijelzőket. A gép jobb oldalán található 5 colos, multitouch-kompatibilis, 800×480 képpont felbontású kijelző az egérkurzor vezérlése mellett különböző menük, ikonok valamint a médialejátszó vezérlőgombjainak megjelenítésére is alkalmas – ezzel segítve a kényelmesebb használatot. Az EeeKeyboradon előre telepített Windows XP Home rendszert kapunk. Az 1,1 kg tömegű gép akkumulátorról üzemeltetve 4 órán keresztül bírja szuflával. Hazai ára egyelőre nem ismert, a tengerentúlon 599 dollárért lehet megrendelni.«

# ÁTPOLÍROZOTT IGÁSLÓ
## Ati Raddeon HD 5670

**Az AMD elérkezettnek látta az időt, hogy remekül sikerült HD 5xxx sorozatának egyik tagját felfrissítse, s még vonzóbbá tegye a játékosok számára.**

Jelenleg a HD 5670-es kártyák a 40nm-es technológiával készülő Redwood magra épülnek, ami 400 stream processzort tartalmaz. Ehhez 128 bites buszon keresztül kapcsolódik az 512MB vagy 1GB méretű GDDR5 memória. Az AMD-nél úgy döntöttek, hogy az új 5670-ek megkapják az eggyel nagyobb (57xx) kártyák Juniper magját, ami már 800 stream processzort tartalmaz, igaz ezekből nem lesz az összes engedélyezve, hanem csak 640. (A legelszántabb tuningosok szeme ezen a ponton bizonyára felcsillan, s már azon töprengenek, hogy vajon lehet-e majd valahogy azokat a letiltott stream procikat engedélyezni, de erről egyelőre nincs információ.) A memória az új kártyákon ugyanúgy GDDR5 lesz, s a memória interfész is marad 128 bites, 1000MHz (effektív 4GHz) sebesség mellett. A GPU órajele 750MHz lesz, a nagyobb kártyákkal ellentétben az átdolgozott 5670-nek nem lesz szüksége kiegészítő tápcsatlakozóra. A hírek szerint a PowerColor és a Sapphire már elkészült az első példányokkal. Az átdolgozott HD5670-ek várhatóan nagyjából ugyanannyiba fognak kerülni, mint a mostani példányok, de hogy mikortól lesznek elérhetők, azt még nem lehet tudni.«

# HALÁL A LAG-RA!

## BigFoot Networks Killer 2100

**Jó egy éve számoltunk be a BigFoot Networks Killer Xeno kártyájáról, amit kifejezetten játékosoknak szánt a gyártó, most pedig megérkezett az utód is a Killer 2100 „személyében".**

Online hentelésben kiemelten érdekelt játékost kevés dolog tud jobban boszszantani a hálózat akadozásánál. (Ezen kevés dolog közé tartozik, ha a haverja vagy a csaja veri le az embert multiban, de ennek kiküszöbölésére még jó darabig nem lesz hardver…) Elődjéhez hasonlóan a Killer 2100 is egy 400 MHz-es Freescale 8314 típusjelű processzort – 1 GB DDR2 memória társaságában – használ a hálózati forgalom optimalizálásához. Egy alapvetően gyenge internetkapcsolatot persze egy ilyen kártya sem tud varázsütésre feltuningolni, de arra kiválóan alkalmas, hogy a lehető legoptimálisabbá tegye a netes forgalmat. A mellékelt Killer Network Manager programban beállíthatjuk a különböző prioritásokat, ami meghatározza, hogy mely alkalmazás netforgalmának biztosítson elsőbbséget. Így elérhető, hogy a mi részünkről semmi se hátráltassa játékprogramjainkat a szerverekkel való kommunikációban. A hálózati kártya itthoni árával és elérhetőségével kapcsolatban még nem áll rendelkezésre információ, az Egyesült Államokban 129 USD leszurkolása után lehet hozzájutni.«

# IPAROS A KILENCEDIKRŐL

## Chieftec CH-09

**A Chieftec egy új közepes méretű toronyházzal jelentkezett, ami első ránézésre kissé jellegtelennek tűnik, ennek ellenére remek lakhely lehet egy PC számára.**

Manapság a legtöbb házat – még az olcsóbbakat is – kívül-belül feketére mázolják. A Chieftec azonban részben szembemegy ezzel a trenddel, mivel új háza belül nem kapott fekete festést, hanem a régóta megszokott „számítógépszürke" színben szerénykedik, hiszen ha nincs átlátszó oldallap, a mindennapokban úgysem látszik. A CH-09-ben négy külső 5,25″ méretű, valamint egy – szintű külső – 3,5″ méretű és további öt belső 3,5-es meghajtóhelyet találunk. Ezek mindegyike szerszám nélkül szerelhető – e téren a gyártó szerencsére követi a trendet. Az 540×205×480 mm méretű és 11 kg tömegű kuckó egyaránt kompatibilis a microATX, ATX és E-ATX szabványú alaplapokkal. A hűtésről az elő-, illetve a hátlapon egy-egy gyárilag elhelyezett 120 mm-es ventilátor gondoskodik. Ezeket további két 80 mm-essel egészíthetjük ki, ha kevésnek találnánk a huzatot. A tápegység – a klasszikus építési elveket követve – a ház tetejében kap helyet. Említést érdemel még, hogy a CH-09-et vízhűtés fogadására is felkészítették gyárilag előfúrt lyukakkal. A tervek szerint a Chieftec új háza már kapható lesz, mire e sorokat olvassátok, de hogy mennyiért, azt egyelőre nem lehet tudni.«

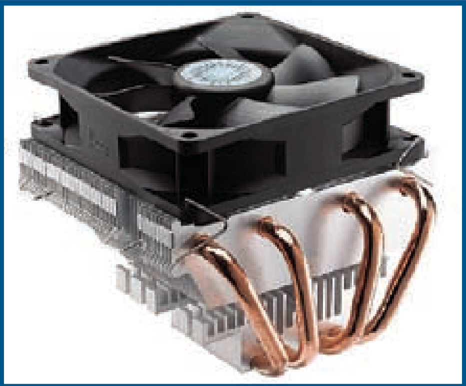


# LOPAKODÓ HŰTŐ

## Cooler Master Vortex Plus

**A Cooler Master egy új, alacsony profilú processzorhűtővel jelentkezett, amit elsősorban miniITX alaplapokhoz illetve az átlagosnál vékonyabb számítógépházakba javasolnak.**

Teljesen szokványos sémát követ a Vortex Plus felépítése, lényegében csak annyiban tér el a nagy átlagtól, hogy mindezt alacsonyabb kivitelben teszi. Így kiválóan alkalmas lehet például HTPC-kbe, ahol egyébként sem kell túlzottan nagy étvágyú CPU-kat hűteni. A processzor magjától négy 6mm-es, rézből készült hőcső szállítja el a meleget, s továbbítja az alumínium lamellákhoz. A bordán egy 92mm átmérőjű, Blade Master fantázianévvel illetett ventilátort találunk. Ez PWM vezérlésű és rezgéscsillapító bakokon keresztül kapcsolódik a hűtőhöz. Legkisebb fordulatszáma 800 rpm lehet, ekkor mindössze 17dBA zajt termel, szükség esetén a fordulatszám egészen 2800rpm-ig emelkedhet. A hűtő Intel vonalon az LGA1366/1156/775, míg AMD oldalról a Socket AM3/AM2/939/940/754 foglalatokkal kompatibilis. Magyarországi árral illetve megjelenési dátummal egyelőre nem szolgálhatunk, annyit azonban már lehet tudni, hogy az óceán túloldalán 30USD körüli összegért lehet beszerezni.«



# ERŐLKÖDÉS NÉLKÜL

## Scythe Stronger (Plug-in)

**Az elsősorban kiváló hűtési megoldásairól ismert Scythe egy új tápegységcsaládot mutatott be, aminek tagjai a Stronger nevet kapták.**

Összesen hat új táp került bejelentésre a Stronger szériában, melyek két nagy csoportra oszthatók. A Plug-in jelölésűek moduláris felépítéssel rendelkeznek, míg a „sima" Stronger modellek híján vannak e szolgáltatásnak. A tápegységek háromféle teljesítménnyel (500, 600 és 700 W) kerülnek piacra. A hűtésükért a Scythe saját gyártású, 140 mm-es Slip stream ventilátora felel. Ennek zajszintje az alábbiak szerint alakul az egyes modellek esetén: 9,6 – 23,2 dBA (500 W), 10,1 – 24,2 dBA (600 W), 10,5 – 27,9 dBA (700 W). Érdekesség, hogy további két légkavaró is a tápegységekre köthető, melyek sebességét a hőmérséklet és a táp által leadott teljesítmény alapján szabályozzák. Az ATX 12V 2,3 és EPS 12V szabványokkal kompatibilis, 80 Plus minősítésű tápok minden ma létező védelmi mechanizmussal rendelkeznek a gép alkatrészeinek megóvása érdekében. Az új tápok magyarországi árai még nem ismertek, az európaiak azonban már igen, ezek az alábbiak: Stronger Plug-in 500 W - 58,40 euró, 600 W - 75 euró, 700 W – 83,50 euró; Stronger 500 W – 50 euró, 600 W – 58,40 euró, 700 W – 75,20 euró (nettó árak). A tápokat három év gyári garanciával fogják árusítani.«

# MOBIL PROJEKTOR

## Sapphire Mini Projector 101

**A Sapphire egy aprócska, hordozható vetítőt jelentett be, amit a teljes mobilitás jegyében akkumulátorral is elláttak.**

A hagyományos fémhalogén kisülőlámpával szerelt kivetítők fogyasztásuk, hőtermelésük és súlyuk miatt alkalmatlanok a mobil használatra. A LED-eket fényforrásként használó modelleknél azonban nincs ilyen probléma, cserébe jóval kisebb fényerőre képesek. (Léteznek ugyan LED-es házimozi-vetítők, de azok más kategóriába tartoznak.) A Sapphire Mini Projector 101-e is LED-eket használ, a szerkezet teljesítményfelvétele mindössze 4,75 W, ami akkumulátoros használatra is alkalmassá teszi. Utóbbiból egy 1200 mAh kapacitású Li-ion példányt kapott. Cserébe fényereje mindössze 14 lm, kontrasztja pedig 200:1. A 103 g tömegű és 116×50×18 mm méretű eszközt akár a zsebünkben is magunkkal vihetjük. Meghajtható 15 pólusú VGA csatlakozón keresztül, illetve mobiltelefonnal is összeköthetjük 3,5 mm-es jack aljzaton keresztül. Utóbbiak közül a Nokia N79/N82/N85/N86/N93/N95/7610, illetve a Supernova 3600S/5800/6220C/6500SN800 típusokkal kompatibilis. A vetítő árát és piacra kerülésének pontos dátumát lapzártáig nem hozta nyilvánosságra a gyártó.«

# HEADSET AMAZONOKNAK (IS)

## Raptor Gaming LH2 (Ladies Edition)

**A Raptor új headsetje két színben kerül forgalomba, a szokásos fekete mellett egy formabontó, Barbie-rózsaszín modellt is piacra dobnak, a játékos kedvű lányok kegyeit keresve.**

Napjainkban – bár még mindig jelentős kisebbségben vannak – egyre több lány kap rá a videojátékok ízére. Növekvő számukat mi sem bizonyítja jobban, mint hogy akad olyan hardvergyártó, amely egyes hardvertermékeinek elkészíti a „női változatát" is. A Raptor Gaming ezek közé tartozik, s az átalakítás jelen esetben annyiból áll, hogy új, alapból fekete LH2 headsetjüket kiadták rózsaszínben is. Az LH2-ben 40 mm-es hangszórók dolgoznak, amik a 20 Hz – 20 kHz tartományban sugározzák le a hangokat. Érzékenységük 102 dB (+/-3 dB) és 50 mW-tal terhelhetők. A beépített zajszűrős mikrofon szintén 20 Hz és 20 kHz közötti tartományban teszi a dolgát. A hangerő szabályozása és a mikrofon némítása a 3 méteres vezetéken elhelyezett szabályzóval oldható meg. A könnyebb szállítás érdekében a headset hangszórói behajthatók, ami LAN partykra járók számára lehet előnyös. Az LH2 headsetek mindkét változata – az egyenjogúság jegyében – 30 euróba kerül, itthoni ár és elérhetőség lapzártakor még nem volt ismert.«

# JOBB, HA HALLGATSZ
## OCZ Silencer Mk II

**Az OCZ PC Power & Cooling részlege továbbfejlesztette Silencer fantázianevű tápegységeit, így született meg a Silencer Mk II család, ami rögtön négy új taggal debütált.**

Komolyabb konfigurációkhoz ajánlják az új tápokat, hiszen a legkisebb modell is 500 W teljesítményű, amit 650, 750 és 950 W-os fivérei követnek. Mindegyik tápegységben egy 12V-os ágat találunk – a szokásos és ma szükséges egyéb csatlakozók mellett. A hűtésről minden esetben egy dupla golyóscsapággyal ellátott 135 mm-es ventilátor gondoskodik. Ennek sebességét a hőmérséklet függvényében szabályozza a tápegység. Itt érdemes megjegyezni, hogy a gyártó 50 Celsius-fok hőmérséklet esetén is garantálja a tápok üzembiztonságát, ami nem mondható megszokottnak. Az ATX12V és EPS12V szabványokkal kompatibilis egységek közül a legkisebb 80+ Bronze, míg a többi három 80+ Silver minősítést kapott. A tápegységek árát, illetve piacra kerülésük dátumát lapzártáig nem közölte a gyártó. Annyit azonban már lehet tudni, hogy 7 év garanciával fogják szállítani a Silencer Mk II család tagjait, ami mindenképpen megnyugtató lehet a leendő felhasználók számára.«

# KÉT GRAFIKUS MAGGAL
## MSI CX623

**Az MSI egy új, közepes méretű noteszgépet dobott piacra, ami a gyártó elmondása szerint gond nélkül megbirkózik a különböző multimédiás feladatokkal.**

Követve a noteszgépeknél tapasztalható legújabb trendet, a CX623 is két videovezérlővel rendelkezik. Az egyik a gép lelkét képező Core i5 processzorban található integrált példány, míg a másik egy dedikált Geforce 310M, 1GB DDR3 VRAM-mal megtámogatva. A megoldás lényege – mint ahogy előző számunkban bővebben kifejtettük, – hogy amikor nincs szükség különösebben nagy grafikus teljesítményre, akkor a kis fogyasztású integrált mag dolgozik, amikor pedig nagyobb a terhelés, akkor átveszi a szerepét a gyorsabb, de nagyobb fogyasztású dedikált vezérlő. A grafikus kártyák egy 15,6" méretű, 1366×768 képpont felbontású LCD-t hajtanak meg, külső megjelenítő pedig VGA vagy HDMI csatlakozón keresztül köthető rájuk. Háttértárként 320 vagy 500 GB-os merevlemez szolgálhat, míg a központi memória két DDR3-as foglalatban helyezhető el. A 2,5 kg tömegű gépben gyakorlatilag minden ma elvárható szolgáltatás megtalálható: 1,3 megapixeles webkamera, négy az egyben kártyaolvasó, Bluetooth 2.0, 802.11b/g/n Wifi, e-Sata, két USB 2.0 port stb. A megjelenés pontos idejét és a várható árat lapzártáig nem közölte a gyártó.«

# KÖZEPES TORONY JÁTÉKOSOKNAK
## Lian Li PC-X900

**A Lian Li egy új, közepes méretű toronyházzal jelentkezett, amit kifejezetten a játékosok igényeit figyelembe véve alakítottak ki.**

Ennek legbiztosabb jele, hogy átlátszó oldalpanelt kapott, és csak LED-es ventilátorokat találunk benne, mégpedig szám szerint ötöt. A 120 mm-es huzatkeltőkből hármat az előlapon, míg kettőt a hátlapon helyeztek el. Ennek fényében szinte biztosan kizárható, hogy valaha is fülledt lesz a levegő egy ilyen házban. A tápegység a gép többi részétől elszeparálva, hátul, alul, egy külön zónában kap helyet, és szerszámok nélkül építhető be, akárcsak a gép többi alkatrésze. A három színben (fekete, ezüst, vörös) elérhető, alumíniumból készült ház három 5,25" méretű külső és hét 3,5"-es belső meghajtót tud fogadni. (Előbbiekből az egyik átalakítható 3,5"-sé.) Az ATX és mATX alaplapokkal kompatibilis házba 305 mm hosszú videokártyákat is be lehet tuszkolni. Az előlapi I/O panelen a kötelező audio csatlakozók mellett már USB 3.0-s portokat találunk (4 db-ot) valamint egy s-SATA aljzatot. Hazai elérhetőségről még nincs hír, a tengerentúlon azonban már megrendelhetők a házak, igaz, meglehetősen borsos áron. A fekete és az ezüst változat 439, míg a vörös 499 USD-be kerül, ami barátinak a legnagyobb jóindulattal sem nevezhető.«

# A FINNEK A GÁZRA LÉPNEK
## Nokia N8

**A Nokia az utóbbi időben nem nagyon vitézkedett okostelefon fronton, ők is érezték, hogy ez így tarthatatlan, s bejelentették új csúcskészüléküket, az N8-at.**

Ez lesz a gyártó első olyan készüléke, ami megkapja a Symbian^3 operációs rendszert. Ez több fejlesztést kínál az elődeihez képest, többek között a multitouch kezelést, a képernyők lapozását és a kétujjas zoomolást. A készülék több személyre szabható kezdőlapot kínál, amiket telerakhatunk alkalmazásokkal és widgetekkel. A platform új 2D-s és 3D-s grafikai rendszerét a Nokia N8 hardveres grafikai gyorsítása teszi lehetővé. A 3,5" méretű, multitouch-képes kijelzővel rendelkező N8 kamerája 12 megapixeles érzékelőt és Carl Zeiss optikát kapott, s egy xenonvakuval is ellátták. A képek mellett HD minőségű videókat is lehet készíteni, amiken ráadásul az egyszerűbb szerkesztési feladatokat is elvégezhetjük az előre telepített programmal. A Facebook és a Twitter élő hírfolyamai egy ablakban láthatók a kezdőoldalon, a felhasználók kommentálhatnak, olvashatnak és üzeneteket küldhetnek, valamint frissíthetik állapotukat. A Nokia N8 készülékhez ingyen jár az egész világra kiterjedő Ovi Térképek gyalogos és autós navigáció, ami több mint 70 ország térképeit tartalmazza. A gyári információk szerint az okostelefon a harmadik negyedévtől lesz kapható, pontos itthoni árát még nem jelentették be, annyit azonban már lehet tudni, hogy Európára nettó 370 eurós irányárat határoztak meg.«

# 1 MS-OS VÁLASZIDŐ
## Viewsonic VX2739wm

**A Viewsonic bemutatta a világ első olyan kereskedelmi forgalomban kapható, 27 colos Full HD LCD monitorát, aminek a válaszideje 1 ms.**

Még valamikor 2005-ben a Viewsonic az elsők között mutatott be 2 ms válaszidővel rendelkező LCD monitort. Most ismét úttörő szerepre vállalkoztak, hiszen az ő kínálatukban találkozhatunk először olyan 27" méretű, Full HD (1920×1080 képpont) felbontású megjelenítővel, aminek a válaszideje mindössze 1 ms. A tükröződésmentes bevonattal ellátott panel vízszintes betekintési szöge 170 fok, míg a függőleges 160 fok. A natív kontraszt 1200:1 (a dinamikus 100 000:1, de ennek nincs különösebb jelentősége), a maximális fényerő pedig 300 cd/m². A multimédia életérzés jegyében két 2 W teljesítményű hangszóróval is ellátták a megjelenítőt. A VX2738wm – követve a mai zöld irányzatokat – rendelkezik ECO móddal. Ezt aktiválva mintegy 35%-al csökken a fogyasztás, így 58 W helyett beéri a monitor 38 W-al, cserébe értelemszerűen kisebb fényerőt kapunk. A megjelenítő egyaránt rendelkezik HDMI 1,3, DVI-D és D-Sub bemenetekkel, valamint egy 4 portos USB hubbal is ellátták. Itthoni árral és megjelenéssel kapcsolatos információ még nem állt rendelkezésre lapzártakor, a tengerentúlon azonban már rendelhető a készülék, 350 USD körüli áron.«

# TALÁLKOZÁS A HARMADIK DIMENZIÓVAL
## Zalman Trimon ZM-M240W

**A Zalman neve hallatán a legtöbb felhasználó lelki szemei előtt valószínűleg valamilyen hűtő képe sejlik fel, most azonban mégis egy monitorral lép a nagyérdemű elé a távol-keleti gyártó.**

Több monitor is megtalálható már a kínálatukban, ezek közül a ZM-M215W nagyobb testvérének tekinthető a most bejelentett modell. A megjelenítő 24" képátlóval rendelkező TN panelt kapott, és napjaink talán legmeghatározóbb trendjének megfelelően felkészítették a 3D megjelenítésre is. Betekintési szöge 2D tartalom esetén 170 fok vízszintesen és 160 fok függőlegesen. 3D tartalom esetén ezek az értékek jelentősen csökkennek (vízszintesen 90 fokra, függőlegesen pedig 10-12 fokra).
A monitorhoz gyárilag két polarizált, azaz passzív (nem LCD shutteres) szemüveget mellékelnek, ennek megfelelően maga a panel is speciális bevonatot kapott, hogy „együtt tudjon működni" a szemüvegekkel. A 2D és 3D módok közötti váltáshoz elhelyezték a monitoron egy külön kapcsolót, de a 3D használatához természetszerűleg a megfelelő szoftverekre is szükség van (ezeket CD-ken mellékelik). A beépített panel natív kontrasztját és fényerejét nem adta meg a gyártó, annyit lehet csak tudni, hogy a dinamikus kontraszt 10 000:1, a válaszidő pedig 5 ms. A készüléket VGA, DVI portokkal és audiobemenetekkel is ellátták. A magyarországi megjelenés részletei még nem ismertek, tőlünk nyugatabbra azonban már kapható 380 euró körüli áron.«

# GURU ÁLOMPC

**Sajnos elég kedvezőtlenül alakul a piac a forint és az euró gyengülése miatt, nem meglepő tehát, ha mindegyik gép drágább lett. A legnagyobb pofont a csúcskategória kapta, ahol közel 60 ezer forinttal kell többet hagynunk a pénztárnál, mint egy hónappal ezelőtt (ráadásul úgy, hogy a monitor ára gyakorlatilag nem változott).**

írta» HORVÁTH PATRIK

A legnagyobb áremelkedés a Logitech termékeknél tapasztalható, a Z-2300-as hangfalrendszer 18, a G9x egér 25, az MX5500-as billentyűzet-egér páros pedig 63%-kal(!) lett drágább. A Kingston kiváló 40 GB-os SSD-jét már hónapok óta nehéz beszerezni, rengeteg kereskedés listájáról is eltűnt, így a vele egy árban lévő 30 GB-os változatot tettük a gépekbe, amely szinte bárhol kapható. A memóriaárak szintén emelkedő tendenciát mutatnak, így aki nagyobb mennyiség vásárlását tervezi a közeljövőben, annak nem árt résen lenni.«

## »PC GURU **BASIC**

| | | |
|---|---|---|
| Alaplap | Gigabyte GA-MA785GMT-UD2H | 21 ezer |
| Processzor | AMD Athlon II X2 245 BOX | 15 ezer |
| Processzor hűtő | AMD gyári | - |
| Memória | 4 GB Kingmax Mars DDR3-1333 CL7 | 30 ezer |
| Videokártya | Sapphire Radeon HD5750 1 GB | 36 ezer |
| Merevlemez | Samsung F3 1 TB 7200 rpm 32 MB SATA2 | 19 ezer |
| SSD meghajtó | - | - |
| Optikai meghajtó | Samsung SH-S223F 22x DVD-RW | 5 ezer |
| Hangkártya | Realtek HD Audio (integrált) | - |
| Hangfalrendszer | Logitech X-140 sztereó | 6 ezer |
| TV Tuner kártya | - | - |
| Webkamera+mikrofon | Logitech QuickCam E1000 | 4 ezer |
| Számítógépház | CoolerMaster RC-341 mATX | 9 ezer |
| Tápegység | Corsair CX400 | 13 ezer |
| Billentyűzet | Logitech Value | 2 ezer |
| Egér | Logitech RX1500 Laser | 4 ezer |
| Egérpad | alap textil | 1 ezer |
| TFT monitor | 22" LG W2240T (1920x1080, TN) | 38 ezer |
| | | |
| Összesen (TFT nélkül) | | 165 ezer |
| Összesen (TFT-vel) | | 203 ezer |

## »PC GURU **POWER**

| | | |
|---|---|---|
| Alaplap | Gigabyte GA-P55-USB3 | 32 ezer |
| Processzor | Intel Core i5 750 (Lynnfield) | 48 ezer |
| Processzor hűtő | Arctic-Cooling Freezer 7 Pro rev.2 | 5 ezer |
| Memória | 8 GB Kingston Hyper-X DDR3-1600 CL9 Kit | 68 ezer |
| Videokártya | Powercolor Radeon HD5870 1 GB | 98 ezer |
| Merevlemez | Western Digital Caviar Green 1,5 TB 64 MB | 24 ezer |
| SSD meghajtó | Kingston SSDNow-V 30 GB | 24 ezer |
| Optikai meghajtó | Samsung SH-S223F 22x DVD-RW | 5 ezer |
| Hangkártya | Creative Sound Blaster X-Fi Titanium PCI-E | 20 ezer |
| Hangfalrendszer | Logitech Z-2300 2.1 | 40 ezer |
| TV Tuner kártya | Leadtek DTV1800H | 11 ezer |
| Webkamera+mikrofon | Logitech QuickCam S 5500 | 11 ezer |
| Számítógépház | Thermaltake Element S | 27 ezer |
| Tápegység | Cooler Master Silent Pro 500W | 21 ezer |
| Billentyűzet | Logitech Wave | 13 ezer |
| Egér | Logitech G9x | 25 ezer |
| Egérpad | Steelpad QcK+ | 4 ezer |
| TFT monitor | 24" Dell Ultrasharp U2410 (1920x1200, S-IPS) | 134 ezer |
| | | |
| Összesen (TFT nélkül) | | 476 ezer |
| Összesen (TFT-vel) | | 610 ezer |

## »PC GURU **VALUE**

| | | |
|---|---|---|
| Alaplap | Asus M4A89GTD PRO | 31 ezer |
| Processzor | AMD Phenom II X4 955 Black Edition | 40 ezer |
| Processzor hűtő | Arctic-Cooling Freezer 7 Pro rev.2 | 5 ezer |
| Memória | 4 GB Kingmax Mars DDR3-1333 CL7 | 30 ezer |
| Videokártya | Sapphire Radeon HD5850 1 GB | 74 ezer |
| Merevlemez | Samsung F3 1 TB 7200 rpm 32 MB SATA2 | 19 ezer |
| SSD meghajtó | - | - |
| Optikai meghajtó | Samsung SH-S223F 22x DVD-RW | 5 ezer |
| Hangkártya | Realtek HD Audio (integrált) | - |
| Hangfalrendszer | Logitech X-240 2.1 | 13 ezer |
| TV Tuner kártya | Leadtek DTV1800H | 11 ezer |
| Webkamera+mikrofon | Logitech QuickCam E3500 Plus | 9 ezer |
| Számítógépház | CoolerMaster RC-590 | 17 ezer |
| Tápegység | Cooler Master Silent Pro 500W | 21 ezer |
| Billentyűzet | Logitech Wave | 13 ezer |
| Egér | Logitech MX518 | 9 ezer |
| Egérpad | Steelpad QcK+ | 4 ezer |
| TFT monitor | 24" Benq V2400 Eco LED (1920x1080, TN) | 58 ezer |
| | | |
| Összesen (TFT nélkül) | | 301 ezer |
| Összesen (TFT-vel) | | 359 ezer |

## »PC GURU **DREAMLAND**

| | | |
|---|---|---|
| Alaplap | Gigabyte GA-P55A-UD3 | 34 ezer |
| Processzor | Intel Core i7 860 (Lynnfield) | 72 ezer |
| Processzor hűtő | Zalman CNPS10X Extreme | 16 ezer |
| Memória | 8 GB Kingston Hyper-X DDR3-1600 CL9 Kit | 68 ezer |
| Videokártya | Sapphire Radeon HD5970 2 GB | 172 ezer |
| Merevlemez | Western Digital Caviar Green 2 TB 64 MB | 37 ezer |
| SSD meghajtó | Kingston SSDNow-V 30 GB | 24 ezer |
| Optikai meghajtó | LG BH10LS30 10x Blu-Ray író | 38 ezer |
| Hangkártya | Asus Xonar Essence STX | 44 ezer |
| Hangfalrendszer | Genius Home Theater 6000 5.1 | 32 ezer |
| TV Tuner kártya | Leadtek PxDVR3200H PCI-E | 22 ezer |
| Webkamera+mikrofon | Logitech QuickCam S 5500 | 11 ezer |
| Számítógépház | Thermaltake Element V | 39 ezer |
| Tápegység | Corsair HX650 | 35 ezer |
| Billentyűzet<br>Egér | Logitech MX5500 Revolution | 39 ezer |
| Egérpad | Razer Goliathus Control | 5 ezer |
| TFT monitor | 27" Dell Ultrasharp U2711 (2560x1440, H-IPS) | 175 ezer |
| | | |
| Összesen (TFT nélkül) | | 683 ezer |
| Összesen (TFT-vel) | | 858 ezer |

# AZ ASZTALI PC TÜNDÖKLÉSE

Játék-PC vs. konzol

**Számtalanszor temették már a játék-PC-ket, de valahogy mégis mindig csődöt mondanak a jövendőmondók. A játék-PC-k piaca ugyanis köszöni szépen, jól van, és fényes jövőnek néz elébe.**

írta» Martinm

A játékkonzolok létjogosultságát és dominanciáját hiba lenne megkérdőjelezni, azonban azt állítani, hogy a játék-PC, mint platform halott, ugyancsak túlzás. A legtöbbször abból vonják le ezt a téves következtetést, hogy a mai játékkonzolokat a régmúlt PC-ihez viszonyítják. Hibás az az összehasonlítás is, hogy míg egy játékkonzol 50-80 ezer forintért kompletten beszerezhető, addig egy tisztességes játék-PC-re (feltéve, hogy a nulláról építjük fel) könnyedén elkölthetünk 150-200 ezer forintot is.

Azt azonban már elfelejtik, hogy egy ilyen drága PC ma már nem egy rejtegetni valóan ronda doboz, ami hangos, kattog, melegszik és mindig csak a baj van vele, ahogy arról is megfeledkeznek, hogy a PC-vel rengeteg más dolgot el tudunk végezni, amire a konzolok egyszerűen nem alkalmasak.

## GONDŰZŐK A PC-HEZ

Ennyivel persze még nem lehet meggyőzni a kétkedőket. Az egyszerű lelkek könnyen kiszámíthatóak, így a következő vesszőparipájuk a játék-PC ellenében a nehézkes használat, az örökös driverfrissítés, a harc a vírusok és adathalászok ellen – egyszóval a „Windows" lenne. Nos, a Windows 7 hatalmas változatást hoz ezen a téren: a drivereket, biztonsági rendszerfrissítéseket automatikusan, a háttérben telepíti, a nehézkes használat ellenében említhetjük a központi játékkezelést, a Media Center felületet és a további játékmenedzselő szoftvereket (erről bővebben Steam: gőzerővel a PC-ért című boxban olvashattok). A vírusirtásról ma már ingyenesen gondoskodik többféle program is, így például a Microsoft Security Essentials, a kémprogramokat pedig a Spybottal vagy a Malwarebytesszal tarthatjuk távol – mindezt automatikusan, külön beavatkozás nélkül.

A kék képernyős fagyás (népszerű nevén BSOD – Blue Screen of Death) sem szokása már a Windows 7-es PC-knek, köszönhetően az új rendszermagnak és a sokkal szigorúbb driverkezelésnek.

## MÁR A PC SEM A RÉGI

Persze azt is hiba lenne állítani, hogy a játék-PC-k (és az asztali PC-k úgy általában) tovább élnek a megszokott, jól ismert formában. A PC-k világában az elmúlt egy-két évben komoly fejlődés indult meg, ami több területen is tetten érhető. Először is a mai PC-k többé már nem ronda, szürke kockák, hanem dizájnos házak a legkülönfélébb alakban és formában.

Ma már nem feltétlenül kell asztal alá vagy szekrény mögé rejteni egy számítógépet. A PC-kre a tetszetős külső mellett igaz az egészen alacsony zajszint (sőt, egy visító Xbox 360-hoz képest egyenesen halk egy mai játék-PC) és az egyre kisebb

fizikai méret. A kisebb méret pedig nem hozza magával a gyengébb teljesítményt, sőt, épp ellenkezőleg. Egyre gyakoribbak a mini-ITX-es alaplapok, amik mindössze 17×17 cm méretűek. Ezekbe pedig bármilyen Intel vagy AMD processzort, valamint Radeon vagy GeForce videokártyát belepakolhatunk, nem kell a kis méret miatt beérnünk a játékhoz csigalassú Intel Atom megoldásaival. Azonban ehhez arra is szükség van, hogy a felhasználók belássák, nem szabad spórolás címén a kiváló vasat egy irodai géphez illő puritán házba szerelni. A fejlett microATX-es és mini-ITX-es alaplapok a bővíthetőséget leszámítva mindazokat az extrákat képesek nyújtani, amit egy normál ATX méretű lap nyújt.

A magas fogyasztás és a melegedés ugyancsak a múlté, hiszen az új generációs CPU-kat és VGA-kat már fejlett energiagazdálkodással szerelik fel, így ha például csak netezünk vagy gépelünk, a csúcskategóriás videokártya sem fogja bekapcsolni mind az 1600 shader processzort és 1 GB-nyi fedélzeti memóriát, ahogy a processzor is lekapcsolja a felesleges magokat.

## DX11 MINT TITKOS FEGYVER

A PlayStation 3 és az Xbox 360 már van annyi idős, hogy ne hívjuk őket új generációs konzoloknak. Megjelenésük idején grafikájukhoz és nyers számítási erejükhöz csak a legdrágább csúcs-PC-k értek fel, és azok sem mindig. Ma már 40 ezer forint alatt kapunk olyan CPU-t és VGA-t is, amik képesek gyorsabban elvégezni a feladatokat, mint a konzolos célhardverek, ráadásul univerzálisak is, vagyis nem csupán játékra, de filmnézésre, szerkesztésre, áttömörítésre, netezésre – egyszóval mindenre alkalmasak.

A videokártyák világában a legfontosabb változást a DirectX 11 hozta. Ezzel az API-val (Application Programming Interface) lehetőség nyílik olyan látványvilág megteremtésére PC-n, amire a konzolok már nem képesek. A Full HD-s felbontás mellett is bekapcsolhatjuk a komolyabb élsimítást és anizotrop szűrést, emellett a tesszelláció (ennek egyszerűbb változata az Xbox 360-ban is megtalálható), a compute shader, a valós fizika sem marad már ki a mai PC-s játékokból. És akkor még nem is beszéltünk a 4-6 magos processzorokról, amik már elegendő erőt képviselnek például a komolyabb mesterséges intelligenciához.

Ugyancsak a Windows 7 megjelenése tette széles körben elérhetővé a GPU-k általános felhasználását. Ennek segítségével ma már akár egy PDF dokumentum megjelenítése, kép- vagy videoszerkesztés, valamint transzkódolás során is besegít a központi processzornak a videochip, méghozzá látványosan, hiszen megfelelő program használatával a hosszadalmas, akár órákig elhúzódó kódolásokat néhány percre rövidíthetjük.

De nemcsak a számítási teljesítmény ugrásszerű növekedése szól a PC-k mellett, olyan szolgáltatások is megjelentek, amikre a mostani konzolok már egészen biztosan nem lesznek képesek. Az egyik ilyen a fejlett 3D (nem a „színes szemüveges" anaglif) képmegjelenítés, vagy az ennél is látványosabb, többmonitoros megjelenítés. Ez utóbbinál három vagy hat monitorból álló kijelzőfalat hajt meg egy vagy két VGA kártya, így az eddigi Full HD felbontás helyett akár 7680×3200-as felbontásban játszhatunk kedvenc játékainkkal.

Régebben – némi túlzással – a konzolok kiváltsága volt, hogy napi szinten nagy kijelzőn (tv-n) játszunk velük, ma már azonban egyre többen használnak tv-t monitor helyett, így ez a különbség is eltűnni látszik. A médiafájlok lejátszása terén pedig egyértelműen a PC vezet, hiszen mindenféle formátummal megbirkózik, míg pl. Blu-Ray filmeket a konzolok közül csak a PS3 tud lejátszani, MKV fájlokat pedig egyik konzol sem.

## HOVA LETTEK A JÁTÉKOK?

A PC-k megváltoztak, ám ami ennél is látványosabban változott, az a terjesztési forma, illetve a játékok fajtái. A konzoloknak természetesen komoly szerepük van a videojátékok piacán, méghozzá vezető pozíció. A konzolok hatalmas előnye a fix hardver és a relatív nehézkes kalózkodás, ezért a fejlesztők és a kiadók előszeretettel fejlesztik nagyobb, AAA játékaikat konzolokra. Mivel azonban a PC-re való átültetéshez további komoly erőforrásokra van szükség, és a jelentős bevételtöbblet sem garantált (részben a kalózkodás miatt), egyre kevesebb élvonalbeli konzolos játék jelenik meg PC-re.

PC-n azonban a fejlesztők ismerős terepen dolgozhatnak, nem kell méregdrága licenceket vásárolniuk, és szigorú szabályok sem kötik meg fantáziájukat. Az olcsó fejlesztés pedig rengeteg kisebb céget vonz, így sokkal több színes, ötletes, nem hollywoodi költségvetéssel készülő játék jelenik meg PC-re. Ezek egyesével még olcsónak is számítanak, amihez ha hozzávesszük a PC mint platform elterjedtségét, máris kiszámolhatjuk, hogy egy jól elkészített játék bizony masszív nyereséget hozhat a kiadónak (egy kis számolás: kis beruházás = alacsonyabb ár; alacsony ár + hatalmas piac = masszív nyereség).

Mivel a PC mindenhol ott van, a játékok is ehhez igazodtak az idők folyamán. Manapság PC-n az igazán népszerű címek az egyszerű flash unaloműzők, a közösségi játékok (a Farmville tökéletes példa), a PC-n jól irányítható, valamint masszív többjátékos kalandok, és ide kell számolnunk az online szerencsejátékot, illetve pókert is, mint komoly pénzeket megmozgató iparágat.

### » STEAM: GŐZERŐVEL A PC-ÉRT

Hazánkban még a régi iskola dominál: játékot a játékboltban, dobozzal vesz a felhasználó, de már nem sokáig. Külföldön elsöprő népszerűségnek örvendenek a digitális terjesztési csatornák, amik közül a legnépszerűbb a Valve-féle Steam. A digitális terjesztésnek számtalan előnye van, bár az igaz, hogy „fizikailag" nem fogjuk birtokolni a játékot, ami sokakat még visszatart ettől az újfajta terjesztési modelltől.

Ellenben olyan előnyöket élvezhetünk, mint az alacsonyabb ár vagy az előtöltési lehetőség. Ha például elővételben megveszünk egy játékot, a Steam már a megjelenést megelőző napokban letölti gépünkre a játék 99%-át, így a megjelenés pillanatától számított 1-2 percen belül máris játszhatunk várva várt játékunkkal. Emellett a Steam a játékfrissítésekről is automatikusan gondoskodik, játékostársainkkal való kapcsolattartásra is használható, szállítja a legfrissebb híreket, és a játékokban elért eredményeinket is menedzseli. Ha pedig mindez nem lenne elég: a Steam már Mac platformra is elérhető.

## LÁTHATATLAN PC-K

Azt már beláttuk, hogy egy mai, erős játék-PC lehet akkora, mint egy Xbox360, de annál erősebb, csendesebb és univerzális. Megjelentek a „láthatatlan" asztali PC-k is, amiket set top boxnak, nettopnak és még ki tudja, minek neveznek. Ezek a PC-k ugyancsak Windows 7-et futtatnak (tisztelet a kivételnek, ami Linuxot), és legfontosabb tulajdonságuk a miniatűr méret, valamint a zajtalan működés. Ilyen mini PC-ket találhatunk például monitorok hátuljára, a monitor dobozába rejtve, vagy egyéb készülékkel összeházasítva (például tévé vagy akár hűtőszekrény). Az ilyen PC-k nem alkalmasak a Modern Warfare 2 futtatására, de nem is erre találták ki őket. Multitouch kijelzőjükön keresztül használatuk egyszerű, fut rajtuk minden megszokott programunk, így kiválóan alkalmasak mindennapos feladatok elvégzésére, mint például böngészés, levelezés, chat, közösségi oldalak, netes filmek lejátszása stb.«

# TUNING A NÉPNEK

**Teszt: Intel Core i7-875K és Core i5 655K**

**Sokáig kifejezetten megnehezítette a tuningolni vágyók dolgát az Intel, ám ennek ezennel vége: megérkeztek az első, kimondottan túlhajtásra tervezett Core i processzorok. Utánajártunk, érdemes-e mostantól kizárólag a K betűs Intel CPU-kat választani, vagy csupán egy marketingtrükkről van szó.**

írta» Martinm

Az AMD Phenomjaihoz képest az Intel processzorai kifejezetten konzervatívak. Az AMD Black Edition modelljeiben nincsen korlátozva a szorzóáramkör, így aki ért hozzá, megfelelő felszereléssel további extra teljesítményt sajtolhat ki processzorából. Az Intelnél ez másképp van: a Core i5/i7 szériánál sem a processzor szorzóján, sem pedig a turbó módon nem változtathatunk, így marad az alapórajel (BCLK, régebben FSB) növelése, illetve a szorzók csökkentése.

## ÜDV, K-SKU SZÉRIA

Ezen változtatnak a K jelzésű modellek, amik szabadon állítható Turbó módot és DDR3-osztást kaptak. Az indulócsomagban kétféle gyári tuningos Core processzor szerepel. Mindkettő az LGA1156-os platformba tartozik, és Clarckdale-, illetve Lynnfield-alapokra épül.
A kisebbik Clarkdale-alapú, 32 nm-es modell a Core i5-655K jelzést kapta, és a fent említett limitek kiütésén felül semmiféle mikroarchitekturális újdonságot nem tartalmaz. A 2 magos, Hyper-Threadinggel felszerelt CPU alapórajele 3,2 GHz, amit Turbó módban 3,46 GHz-ig hajt a rendszer. Emellett kapunk 4 MB L3 cache-t, dupla csatornás DDR3-1333 memóriavezérlőt és integrált Intel HD Graphics videochipet is. Ez utóbbi semmit sem változott a Core i5-650-hez képest, órajele pedig továbbra is 733 MHz.
A drágább példány a Core i7-875K jelzést kapta, amiből látszik, hogy a Core i7-870 tulajdonságait örökölte, amihez extraként hozzáadódott a gyárilag támogatott tuningolás lehetősége. A négymagos, továbbra is 45 nm-en készülő CPU-ban aktív a Hyper-Threading technológia, 8 MB L3 cache áll rendelkezésre, Lynnfield lévén hiányzik az integrált videovezérlő, ám a magok Turbó módban akár 3,6 GHz-ig gyorsulhatnak.
Az új CPU-k kompatibilitásával nem lesz gondunk, egy BIOS-frissítést követően bármelyik P55, H55/57 lap kezeli az új CPU-t, de persze csak olyan alaplappal érdemes összepárosítani, ami megfelelően támogatja a processzor tuningolását.

## TUNINGOLÁS MÁSKÉPP

A K-szériás Core processzorok nem a megszokott tuningolást támogatják. Az alapórajel szorzója továbbra is limitált (például a Core i7-875K esetében 22x-es), azonban a Turbó módot kedvünkre átállíthatjuk. Ez első hallásra meglehetősen furcsa, ám ha belegondolunk, ésszerű döntés. Ennek segítségével rugalmasan, az éppen aktív magok számához igazíthatjuk a CPU sebességét, és a dinamikus szorzóállítással megtarthatjuk az energiatakarékos üzemmódot is – erre az alapórajelemeléses tuningnál nem volt lehetőségünk. Persze megtehetjük, hogy a 2, illetve 4 magos Turbó mód szorzóját egy szintre hozzuk az egymagos üzemmódnál beállított értékkel, és még ekkor is megmarad a nyugalmi állapotban elérhető alacsony szorzó (9x-es).

## BESZÉLJENEK A SZÁMOK!

Adott hát két, az alapmodelleknél nem sokkal drágább, K jelzésű, alapteljesítményen is kiváló processzor, amiknél a Turbó mód szorzóival játszva, a BCLK értékét 133 MHz-es alapbeállításon fixálva érhetünk el extra sebességet. A két processzor tuningolásához mi az Intel prémium kategóriás, DP55WG alaplapját használtuk, amit a cég kifejezetten a Core i7-875K túlhajtásához ajánl. A kisebb verzióhoz kisebb lapot (DP55KG) javasol az Intel, ám az összehasonlíthatóság kedvéért mi a Core i5-655K-t is a DP55WG lapban pörgettük fel.
Az Intel alaplapok híresen konzervatívak tuningolás tekintetében, ami szerencsére nem igaz a DP55WG-re, bár kifejezetten jó alapteljesítményről nem beszélhetünk a legújabb BIOS-szal sem. Az ASUS Maximus III Gene lapjával összehasonlítva alapbeállítások mellett az Intel lapja máris nagyjából 10%-os lemaradásban van, ám képes arra, hogy az új K modellek turbó szorzóit egyesével

### » FONTOS!

Nagyon fontos leszögeznünk, hogy a K jelöléssel az Intel (hasonlóan az AMD Black Edition kiadású modelljeihez) nem gyárilag garantált túlpörgetést, csupán szabadon változtatható szorzóáramkört ad – tehát csakúgy, mint a normál tuning esetében, a szerencse (és a kiegészítő alkatrészek) egyúttal is fontos szerepet játszanak.

| TERMÉK | INTEL CORE I5-650 | INTEL CORE I5-655K | GYORSULÁS (%) | INTEL CORE I7-870 | INTEL CORE I7-875K | GYORSULÁS (%) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| MŰSZAKI ADATOK | | | | | | |
| GYÁRTÁSTECHNOLÓGIA/KÓDNÉV | 32 NM/CLARKDALE | 32 NM/CLARKDALE | | 45 NM/LYNNFIELD | 45 NM/LYNNFIELD | |
| FOGLALAT | LGA1156 | LGA1156 | | LGA1156 | LGA1156 | |
| CPU MAGOK/SZÁLAK | 2/4 | 2/4 | | 4/8 | 4/8 | |
| SZORZÓK | 24-26X | 24-35X | | 22-27X | 22-32X | |
| CPU ÓRAJELE (ALAP/TURBÓ) | 3,2/3,46 GHZ | 3,2-4,67 GHZ | +35% | 2,93/3,6 GHZ | 4,27 GHZ | +18,6% |
| L2/L3 CACHE | 0,5/4 MB | 0,5/4 MB | | 1/8 MB | 1/8 MB | |
| MÉRÉSI EREDMÉNYEK | | | | | | |
| 3DMARK VANTAGE CPU | 9720 PONT | 13229 PONT | +36% | 18237 PONT | 25658 | +41% |
| CINEBENCH R10 | 10721 PONT | 14439 PONT | +35% | 17298 PONT | 24619 PONT | +42% |
| CRYSIS CPU 800, LQ | 174 FPS | 211,1 FPS | +21% | 220,3 FPS | 294,2 FPS | +34% |
| PCMARK VANTAGE | 7463 PONT | 8850 PONT | +19% | 7266 PONT | 8729 | +20% |
| PCMARK VANTAGE RAM | 5792 PONT | 6796 PONT | +17% | 6265 PONT | 6624 | +6% |
| MAINCONCEPT H.264 TÖMÖRÍTÉS* | 555 S | 407 S | +36% | 362 S | 251 S | +44% |
| WINRAR | 2115 KB/S | 2312 KB/S | +9% | 3092 KB/S | 4191 KB/S | +36% |
| | | | ÁTLAGOSAN: 24,7% | | | ÁTLAGOSAN: 31,9% |

* a kisebb érték a jobb

felülírja – és nekünk most pontosan erre van szükségünk.

A tuningolás ezt leszámítva a megszokott módon történik, vagyis a nagyobb órajelek érdekében ajánlott a magfeszültséget is növelni, és ha már tuning, nem árt a memóriákon is gyorsítani valamelyest. Normál esetben egyetlen szorzót kellene növelnünk egészen addig, amíg a rendszer még éppen stabilan fut, ám ez a Core i szériánál máshogy alakul. Az alapszorzó továbbra sem változik, vagyis marad 24, illetve 22x-es. Ezúttal a BCLK-t sem piszkáltuk meg, bár ezzel még néhány 10 MHz-es finomhangolást végezhetünk. A kétmagos Core i5-655K esetében a kétmagos, illetve az egymagos turbó módot van lehetőségünk változtatni, ám ehhez az Intel alaplap BIOS-ában előbb engedélyeznünk kell a tuningot, valamint növelni a maximális TDP-t és a magfeszültséget is. Természetesen a dinamikus órajelszabályzást és a turbó módot nem szabad letiltanunk, hiszen ekkor elvesznének a tuningbeállítások.

A K jelű processzorok mellé gyárilag nem fognak hűtőt csomagolni, hanem az Intel külön fogja árulni a tuninghoz ajánlott bordáját. A teszt idején azonban ez még nem állt rendelkezésre, emiatt a ThermalRight MUX-120-as hűtőtornyát választottuk, amivel sokkal jobb eredményeket sikerült elérnünk, mintha egy sima – nem tuninghoz javasolt – hűtőt használtunk volna. Ezt egészítettük ki 2x2 GB A-DATA DDR3 memóriával, amiknél gyárilag garantált az effektív 1600 MHz-es sebesség.

A gyári beállításokkal maximálisan 3,46 GHz-ig gyorsuló Core i5-655K-nál sikerült elérnünk a 4,67 GHz-es órajelet, amin valósággal szárnyalt a processzor. Ez kiváló teljesítmény egy kétmagos, viszonylag olcsó processzortól, ráadásul mindehhez sem 100 ezer forintos alaplapra, sem pedig extrém hűtésre nem volt szükségünk. A mérésekben átlagosan 24-25%-ot gyorsult a rendszer: a több szálon futó alkalmazásokban (pl. CineBench, MainConcept) akár az órajel-növekedéssel lineárisan 35-36%-ot is, míg játékban 21%-ot. A valódi négymagos Core i7-875K még 45 nm-es csíkszélességgel készült, ráadásul több processzormagot kell felpörgetni, így órajelben itt nem olyan látványos a növekedés. A turbó módnál itt már négyféle üzemmód tuningbeállításait kell meghatároznunk, tehát felülírhatjuk a 4, a 3, a 2 és az egymagos üzemmód alapbeállításait is. Érdekes módon a tesztek során 32x-es szorzónál magasabb beállítás esetén instabil volt a rendszer, viszont a négymagos Turbó mód 32x-es szorzójával nem volt gondja, így a tuningnál egy szintre hoztuk a négy üzemmódot, és mindvégig 4,27 GHz-en járattuk a CPU-t. A mindössze 18%-os órajelgyorsulás ellenére a CPU nagyon jó köröket futott: több szálon futó alkalmazásoknál 36-44%-ot gyorsult a rendszer, és még játékok alatt is sikerült 34%-kal jobb eredményeket mérni. Ez átlagosan majdnem 32%-os gyorsulás, ami kifejezetten jó eredmény léghűtés mellett.

## FIZESSÜNK EGY K-ÉRT?

És persze itt a nagy kérdés, hogy megéri-e az extra kiadást a K jelzésű Intel processzor, vagy hasonló tuningeredményeket bármelyik másik, „hagyományos" Core i modell is képes hozni. Nos, egy hagyományos Core i7-870-nél például a 133 MHz-es BCLK helyett 158 MHz-re lenne szükség ahhoz, hogy Turbó módban elérje a CPU a 4,27 GHz-et, ha pedig kikapcsoljuk a turbót, 21x200 MHz-es beállítás mellett juthatnánk el hasonló sebességig. A Turbó mód szorzóinak szabályzásával szofisztikált, részletekbe menő tuningolásra nyílik lehetőségünk, ráadásul a túlpörgetés mellett megfelelő beállításoknál a dinamikus órajelszabályzásból adódó energiatakarékosságról sem kell lemondanunk. A K jelölésű Intel Core CPU-kal nem csupán egyszerűbbé, de rugalmasabbá válik a tuning, így aki komolyabb túlpörgetésen töri a fejét, de nem tud több százezer forintot fizetni az Extreme kiadású modellekért, válassza némi felár ellenében a K jelölésű Core i processzorokat és egy olyan tuningalaplapot, amiben szabadon lehet változtatni a turbó mód szorzóit. Aki azonban megelégszik 5-20%-os, alapórajel-módosítással elérhető tuninggal, az nyugodtan válasszon az alapmodellek közül: ennyi túlhajtást szinte kivétel nélkül képesek hozni.«

### » TESZTRENDSZER:

Intel DP55WG alaplap, 2x2GB ADATA DDR3-1600 RAM, ASUS HD5870 VGA, Samsung 250 GB HDD, FSP 900W tápegység, ThermalRight MUX-120 hűtés, Windows 7 Ultimate x64

# TESTET ÖLT A JÖVŐ

**Trendek és újdonságok a Computexen**

**Lassan hozzászokhatunk, hogy a legmeglepőbb újdonságok a távol-keleti kiállításokon kerülnek elő. Ezek közé tartozik a Computex is, így körülnéztünk, hogy milyen termésre számíthatunk a június elején nyitó rendezvényen.**

írta» Martinm, Wombat

Az idén rendezik meg 30-adik alkalommal a tajvani Computexet, ami a kezdeti kis, kereskedelmi kiállításból a világ második legnagyobb (az első a CeBIT) informatikai szakkiállításává nőtte ki magát. A szervező TAITRA becslései szerint az idei expón körülbelül 1750 kiállító fog részt venni, az érdeklődő cégek száma pedig elérheti a 35 ezret. Természetesen a kiállítók között nagy számban találhatók kis gyártók, akiknek ez a kitörési lehetőséget jelenti: egy jól megtervezett „fehér doboz”, azaz márkanév nélküli termék, ha egy nagy vállalat felfigyel rá, könnyen megbecsült beszállítóvá tehet sokszor csak pár fős cégeket. Ennek megfelelően a kiállítás egyrészt a rengeteg, nemegyszer egészen hihetetlen formatervvel és ötlettel előállított tömegtermék (digitális fényképezőgéptől az e-book olvasóig) miatt ígérkezik érdekesnek – míg a másik oldalon ott lehetnek azok a készülékek, amelyek Európában csak az év második felében vagy talán csak jövőre jelennek meg.

## TÁBLAGÉPEK AZ APPLE ELLEN

Az idei kiállítás legnagyobb slágerei szinte biztos, hogy a táblagépek lesznek – ezek már a januári CES-en is népszerűek voltak, de az Apple iPad hatására most még több várható ezekből a 8-11 hüvelykes érintőképernyővel ellátott kis eszközökből. Számunkra az ideális táblagép 8-10"-es, maximum fél kilós, és GPS, WLAN, valamint 3G adapter is helyet kapott benne – így bárhová magunkkal vihetjük, és az internetet is elérhetjük rajtuk. A megfelelő hardver azonban csak az egyik (ráadásul a kevésbé) fontos alkotóeleme a sikernek: a másik a kezelői felület, amelynek az iPad is köszönheti sikerét. Az eddigi tabletek többségén vagy Android, vagy Windows 7 futott – nagyobb jövőt az előbbieknek jósolnánk, amelyek egy része az NVIDIA Tegra 2 lapkakészletét használja. Ezek az eszközök, legalábbis papíron, alaposan túlszárnyalják az iPadet: nemcsak nagyobb felbontású kijelzőket építenek beléjük, de a Tegra 2-nek köszönhetően képesek az akár 1080p-s nagy felbontású tartalmak lejátszására is. Mivel az Apple szokásához híven ragaszkodott a minél zártabb rendszerhez, az iPadre nem került sem USB, sem HDMI kimenet – miközben az eddig bemutatott táblagépek mindegyike rendelkezik ezekkel. Így egyrészt könnyebben csatlakoztathatjuk hozzájuk már meglévő eszközeinket, másrészt tévére kötve hordozható házimoziként is használhatjuk őket. A valódi sikerhez azonban a specifikációkon kívül másra is szükség lesz: meg kell tervezni az operációs rendszert használhatóvá tevő kezelői felületet. Ez az, amiben az Apple egyedülálló – na meg a készülék köré épülő rendszerben, ami az iTunesból és a hozzá kapcsolódó többi boltból áll. A táblagépek versenyében nemcsak kicsik indulnak: a HP például már a CES-en is bemutatta a Slate-et, amit azóta több rendezvényükön is körbehurcoltak, mindig gondos távolságot tartva a tesztre vágyakozó közönségtől. Amit tudni lehet a készülékről, az az, hogy valószínűleg Atom Z530-as processzort használ, és a lapkakészletbe integrált grafikus adapterrel az 1080p-s videókat is gond nélkül játssza majd le. Az iPad-nél valamivel kisebb és könnyebb gép olcsóbb is lesz az Apple termékénél, viszont Windows 7 operációs rendszert futtat, a HP saját kezelői felületével kíváncsian várjuk, hogy ez a páros mekkora teljesítményre lesz elegendő.

Az Apple iPad alapjaiban változtatja meg a mobil számítógépek piacát – nem csoda, hogy sokan akarják lemásolni

Az ICD Gemini Android operációs rendszerre és Tegra 2 platformra épül – így HD-s filmlejátszásra is alkalmas

## HÁZIMOZI-DIMENZIÓK – INTERNET A TÉVÉN

A HD felbontás mára szinte alapkövetelmény, a tévék elvékonyodása sem igazán hozza már lázba a felhasználókat, de a 3D továbbra is izgalomban tartja a televízió- és a monitorpiacot, annak ellenére, hogy még mindig nincs tökéletes megoldás belőle. Természetesen minden, magára valamit is adó gyártó megjelenik, sőt, inkább már meg is jelent a piacon legalább egy 3D-tévével, és készül a folytatásra. Azonban ezek akármennyire is szép 3D képet adnak esetenként, még nem képesek az igazi, kényelmes 3D moziélmény létrehozására. Bár az aktív szemüveget használó készülékek egyre jobbak, még mindig sokan érzékelik a technológia kellemetlen mellékhatásait (fejfájás, migrén stb.), és legtöbben kényelmetlennek találják az elektronikus szemüveg hosszabb távú viselését.

A konkurens, szemüvegmentes, autosztereoszkopikus készülékeken pedig továbbra is csak nagyon szűk betekintési szögből (általában csak egyetlen pontból) le-

## » TÁRHELY A MÉDIÁNAK: THECUS N4200

HD filmek, fényképek, zene és értékes adataink biztonságos tárolása – csupa olyan feladat, amire egy hálózati merevlemez, egy NAS kiválóan alkalmas. A Thecus N4200 különlegessége, hogy a megszokott célhardver helyett kétmagos Intel Atom processzort használ, ami a cég állítása szerint nagyobb sebességet kínál. A biztonságos működés érdekében egyébként a Thecus megduplázta a rendszerszoftvert tartalmazó memóriát is, és beépített egy kis Li-ion akkut, ami áramkimaradás esetén gondoskodik a gyorsítótárban lévő adatok kiírásáról.

## » SZÍNES KÖNYVOLVASÓ: QUALCOMM MIRASOL

A Qualcomm Mirasol névre hallgató kijelzőtechnológiája egyike a legígéretesebb digitális papíroknak. Az IMOD (Inferferometric Modulation) technológiával gyártott kijelzők az e-Inkekhez hasonlóan keveset fogyasztanak, viszont hatalmas előnyük, hogy színes kép előállítására is használhatóak, ráadásul a kijelző újrarajzolási sebessége elég nagy ahhoz, hogy akár mozgóképek megjelenítésére is használható legyen. Az ilyen képernyőket használó eszközök megjelenését a Qualcomm az év végére ígéri – meglátjuk, valóban így lesz-e.

## » EXTRÉM GYORS HELYMEGHATÁROZÁS: QSTARZ BT-Q1000EX

A mobil szélessávnak és a GPS-nek köszönhetik létüket a helyfüggő szolgáltatások. Ezek működéséhez vagy a telefonba épített GPS-vevőre van szükség, vagy olyan külső eszközökre, mint például a QSTARZ Q1000eX, aminek legnagyobb érdekessége, hogy a megszokott másodpercenként egyszeri mérés helyett akár 5 útvonalpontot is tud rögzíteni.

## » MINI PC MINDENHOVA: ORANGE OPC

Az erősítőket gyártó angol cég, az Orange meglepő fejlesztést mutatott be, ami jól példázza az egyik legerősebb idei PC-s trendet. Az OPC-t egyszerűen „Amputer”-nek nevezi készítője, mivel az erősítő dobozában egy komplett PC is megbújik. A PC egy mini ITX-es, GeForce 9300 alapú gép 500 GB HDD-vel és Windows 7 OS-sel. A furcsa párosítással egyszerűbb a zenék rögzítése, szerkesztése, visszajátszása.

Az asztali PC-k csökkenő mérete folytán egyre több szokatlan helyen bukkan fel komplett gép hol asztalba, hol tévébe, hol billentyűzetbe integrálva. A Computexen ezek mellett még több érdekes megoldással találkozhatunk.

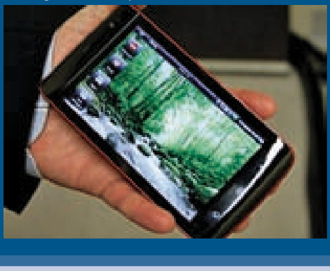
## » HÁZIMOZI ZSINÓR NÉLKÜL: HANSHIN ICREON HUWB-3000

2010-ben végre megindul az elérhető árú zsinór nélküli adatátvitel a házimozi területén is. Az UWB (Ultra Wide Band) technológia lehetővé teszi, hogy komolyabb, akár 1080p-s jelfolyamot közvetítsünk bármilyen forrásból tévénkhez, természetesen hangsávokkal együtt. A HUWB3000-es egységcsomag a PC-sek számára készült, és használata rendkívül egyszerű. Windowsos gépünkhöz csatlakoztassuk az USB 2.0-s, miniatűr adóegységet, a tévéhez pedig HDMI-n keresztül a vevőt.

A HUWB3000 kit ára még nem ismert, de a cég már előre jelezte, hogy Mac-támogatás egyelőre nem lesz.

## » MINI TENYÉR-PC-K: DELL STREAK

Az iPad tarol, a HP Slate valószínűleg ugyancsak sikeres lesz, vagyis eljött (végre) a tábla PC-k kora – ebből pedig a Dell sem maradhat ki. A Dell Mini sorozat bővül hamarosan újabb tagokkal: a legkisebb Mini 5 vagy Streak 5 nevű készülékből az előzetes hírek szerint T-Mobile exkluzív is készül 3G-s modemmel. Lesznek nagyobb modellek is Streak 7, valamint Streak 10 néven, ahol a számok a kijelző átmérőjét jelölik. És hogy mi fut majd ezeken a 3G-s, „csupa kijelző” minigépeken? – a Google Android speciális kiadása.



JVC GD-463D10U

Acer Aspire G245HQ

Sony Bravia XBR-LX900

Sasmsung UN46C7000

het igazán átérezni a térhatást. Azonban a NewSight megtörte ezt a sorozatot, és 70 hüvelykes képátlójú készülékük a parallax barrier technológiának köszönhetően több szögből is igazi 3D élményt ad – legalábbis a cég állítása szerint.

Az állítólag sorozatgyártásra kész modellt azonban mindeddig rejtegették a kíváncsi tekintetek elől, ám remélhetőleg a Computexen végre mindenki megtekintheti az első közönségsiker-esélyes 3D televíziót. Itt is az ideje a megjelenésének, mert úgy tűnik, Hollywood rákapott a 3D filmekre – nyilván abban reménykednek, ezt a technológiát nem, vagy csak nagy késéssel tudják majd lemásolni a kalózok.

A másik fő trend a televíziók szolgáltatási körének bővítése netes alkalmazásokkal. Ezek legegyszerűbbjei szimpla információs szolgáltatások (időjárás-jelentés, tőzsdehírek), de a legtöbb készülék képes képmegosztó oldalakkal is elboldogulni (Flickr, Picasa). Ami azonban egy televíziókészüléknél a legnagyobb adu lehet, az a videómegosztó oldalak megjelenítése. Különösen, ha azok HD-ben is sugároznak már, mint pl. a YouTube; de a gyártók és szolgáltatók megállapodásai alapján különféle netes adók és válogatásoldalak is felkerülhetnek a kínálatba.

## PC KÖZELI MOBILOK - MINIALKALMAZÁSOK

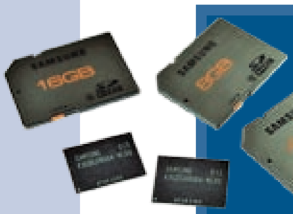
Bár hazánkba még nem gyűrűzött be teljesen a változás, de a mobiltelefonok piaca komolyan átalakult az elmúlt időszakban. Ahogy már többször is említettük, a csak telefonálásra képes mobilokat ideje elfelejteni, sőt, lassan már az erős multimédia és adatátviteli képességek is kötelezőnek számítanak – legalábbis a komolyabb és komolyabban is árazott okostelefonok között. A telefonok legfontosabb tulajdonsága továbbra is a kezelhetőség, ám az igényeknek már korántsem olyan könnyű megfelelni, mint korábban. A legújabb divatot ugyanis a minialkalmazások jelentik, amelyek segítségével jóformán mindent megtehetünk mobiltelefonunkkal a közösségi hálózatokkal való kapcsolattartástól (a FarmVille-ről egyelőre még le kell mondani), az üzleti dokumentumok megtekintésén keresztül több száz vagy akár tízezer ingyenes és fizetős prog-

## »3D-S NETTOP: NEC 3D ALL-IN-ONE

Még a teljesen egybeépített, All-in-One PC-k világába is sikerült beférkőznie a 3D-s megjelenítésnek. Az NEC lesz az első, aki ilyen asztali PC-t kínál a piacon, de hamarosan követhetik a hazánkban jobban ismert márkák (Acer, ASUS, MSI stb.). A 3D-s AiO (vagy nettop) gépek titka a megfelelő LCD kijelző, valamint egy filléres szemüveg, aminek a lencséi megfelelően polarizáltak. Persze a hardver is támogatja a 3D-s médiákat, így az ilyen gépekben várhatóan már Blu-ray lejátszó, megfelelő videochip és erősebb CPU is lesz.

## » KIVETÍTŐ JÁTÉKOSOKNAK: OPTOMA GT720P

720p-s projektorok a Full HD idején? Igen, továbbra is nagy a piaca a HD-Ready kivetítőknek, hiszen ezek tökéletesen megfelelnek a játékkonzolokhoz, a Full HD hiányát pedig a vonzó árakkal kompenzálják. Az Optoma GT720P legnagyobb felbontása 1600×1200, maximálisan 300 colos képátlóval, és a mobil játékosokra gondolva a cég egy hátizsákot is ad a kivetítőhöz. Bemenetek terén a HDMI-től az S-Videóig mindent megtalálunk a hátlapon, és megfelelő szemüveggel a 3D-s megjelenítés sem okoz gondot a projektornak. Mindehhez barátságos, 800 dolláros ár társul.



## »KISEBB, GYORSABB: SAMSUNG SDHC

Az új 20 nm-es technológiájú flash memóriakártyák és USB-s tárolók olcsóbbak és gyorsabbak is lesznek. A kiállításon már nem fogunk találkozni 4 GB-nál kisebb tárolókapacitással, és egyre hétköznapibbá válik a 32, 64 GB is, akár SD kártyaként, akár integrált memóriaként. A nagyobb sebességet az SDHC kártyáknál Class 10-esként jelölik, ami garantált 20 MB/s olvasási és 10 MB/s írási sebességet takar.

ram kipróbálásáig. A gyártóknak így fel kell készülniük arra, hogy a felhasználó több tucat új programot ad telefonjához, mégsem lesz elnéző, ha ezek között nem képes elég gyorsan navigálni.

Ezen a téren továbbra is az Apple a legnagyobb és legdivatosabb név, és a negyedik generációs iPhone-ok megjelenésének közeledtével egyre nő a hisztéria, hiszen az új generáció már több alkalmazást is futtathat egyszerre, és a hozzáillően friss operációs rendszert is számos kényelmi funkcióval bővítették (helyesírás-ellenőrzés, fejlesztett levelezés, játékközpont „achievement" rendszerrel stb.).

Akármennyire is igyekszenek a Windows Mobile és Nokia Symbian alapú készülékek, nagyon úgy tűnik, hogy az Apple-lel már csak az Android rendszerű telefonok képesek lépést tartani, a HTC-Google együttműködés jegyében.

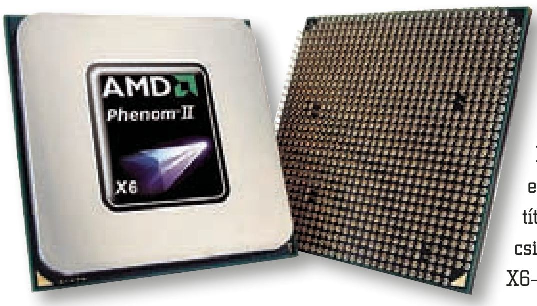
# FÉL TUCAT PROCESSZORMAG

## Teszt: AMD Phenom II X6 1090T

**Az Intel elég magasra tette a mércét a Gulftown magos Core i7-980X-szel, így az AMD nem is akarta megpróbálni átugrani. Úgy gondolták, hogy a vásárlók sokkal inkább vevők lesznek olyan hatmagos processzorokra, amik ugyan nem annyira gyorsak, mint az Intel megoldása, ám jóval kedvezőbb áron hazavihetők.**

írta» Horváth Patrik

Nagyjából ezzel a teóriával készült el a Phenom II X6 széria, aminek legerősebb tagját teszteltük. A hatmagos Phenom II valójában nem tekinthető egy X4 másfélszeres kiszerelésének, hiszen cache memóriája nem nőtt (ami azt jelenti, hogy egy magra arányosan kevesebb puffer jut), és a memóriavezérlő se fejlődött (tehát ugyanazt a sávszélességet kell beosztani a hat magnak, mint korábban a négynek). Ráadásul a már említett cache memória továbbra is 2 GHz-es órajelen ketyeg, ami már az X4-et is hátráltatta. Szerencsére a rossz hírek mellé jók is társulnak, hiszen a hatmagos Phenom II, bár továbbra is 45 nm-en készül, alacsonyabb magfeszültségének és a gyártástechnológia fejlődésének köszönhetően még mindig „csak" 125 W-ot fogyaszt, akárcsak korábbi négymagos társai. Az Intel Turbo Boostjához hasonlóan az AMD is megpróbált olyan technológiát beépíteni a processzorba, ami a valós sebességet a magok kihasználási arányához mérten határozza meg, megfelelve közben a 125 W-os fogyasztási maximumnak. A Turbo Core a gyakorlatban sajnos sokkal kevésbé hatékony, mint az Intel-féle Turbo Boost, hiszen csak akkor lép működésbe, ha legalább három mag üresjáratban dolgozik. Ekkor az éppen nem munkálkodó processzormagok órajeleit a rendszer leveszi 800 MHz-re, míg a többiekét megnöveli (legfeljebb 500 MHz-cel). A probléma az, hogy egyrészt az órajellel együtt a feszültség is növekszik (az üresjáratban lévő magoknál is!), másrészt, ha a rendszer bizonyos folyamatokat az üresjáratban lévő magokra oszt ki, akkor a fő alkalmazás nem tud profitálni a Turbo Core technológiából. Szintén probléma van akkor, ha a terhelés elosztott, tehát mindegyik mag dolgozik egy kicsit, de 100%-ra nincs terhelve egyik sem. Ekkor szintén nem működik a Turbo Core. Nem véletlen, hogy a felhasználók rögtön nekiláttak a processzor tuningolásának, és kikapcsolták az AMD új megoldását, hiszen így biztosították maguknak azt, hogy minden esetben maximális órajelen dolgozzon minden mag (megnövelve így az átlagfogyasztást). A túlhajtást egyébként viszonylag jól viseli a hatmagos központi egység, 1,45 V körül meg lehet közelíteni, olykor el is lehet érni a bűvös 4 GHz-et (az alapfeszültség 1,3 V). A hőtermeléssel meglepő módon abszolút nincs gond, alapórajelen a gyári hűtő 60 fok körül tartotta a 3,2 GHz-es CPU-t.




Ami a teljesítményt illeti, az X6 1090T helyenként képes felvenni a versenyt a nála valamivel olcsóbb Core i7-860-nal és 920-szal, ami nem olyan rossz dolog, lévén utóbbi kettő bár négymagos processzor, a Hyper-Threadingnek köszönhetően összesen nyolc szálon dolgozhatnak egyszerre. Ahol csak egy szálon képes dolgozni a processzor, ott rendszerint nem képes megelőzni a vele egy árkategóriában lévő Intel CPU-kat, ami többek között játékoknál lehet igazán fájó pont. Marketing szempontból tehát jól hangzik a hat mag, de ritkán tud csak gyorsabb lenni az ellenlábas négy darabjánál, így a tesztben szereplő X6 1090T inkább elgondolkodtató, mintsem jó vétel. Igazán nagy népszerűségnek a 400 MHz-cel (Turbo Core-ral csak 300 MHz-cel) alacsonyabb órajelen ketyegő X6 1055T örvend majd, ami a Core i5 750 és a Core i7 860 között helyezkedik el árban, viszont (és ezen van a hangsúly) régebbi AM2+os alaplapokba is beletehető, tehát aki upgrade-elni akar, annak nem kell komplett rendszert cserélnie. Tekintettel arra, hogy a hatmagos Phenomok is megtartották a DDR2-es RAM támogatást, így régebbi moduljainkat sem kell feltétlenül kicserélnünk.

Az AMD tehát előállt első hatmagos asztali processzoraival, amik sokkal olcsóbbak, mint az Intel hasonló megoldása, ám teljesítményben csak az ellenfél négymagos központi egységeivel tudják felvenni a versenyt – olykor azokkal se. Tekintettel arra, hogy a fogyasztás egy magra levetítve javult, kíváncsian várjuk, lesz-e X6-ból kreált X4, ami a most piacon lévő 900-as szériánál esetleg gyorsabb, de energiatakarékosabb is lesz egyben. A Phenom II X6 1055T-t főként azoknak ajánljuk, akik olyan alaplappal rendelkeznek már jelenleg is, ami BIOS-frissítéssel támogatja az új processzort. Új gépet építőknek (főként, ha a játék az elsődleges cél) továbbra is a Core i5 750 az ajánlott ebben az árkategóriában.

**TESZTKONFIGURÁCIÓ: Asus Crosshair IV Formula, Asus Radeon HD5870, 2x2 GB Geil Value DDR3-1333 CL7-7-7-20, Windows 7 Home Premium.«**

| MŰSZAKI ADATOK | PHENOM II X4 925 | PHENOM II X6 1090T | CORE I5 750 | CORE I7 920 | CORE I7 980X |
|---|---|---|---|---|---|
| ALAPÓRAJEL | 2,8 GHZ | 3,2 GHZ | 2,66 GHZ | 2,66 GHZ | 3,33 GHZ |
| TURBO BOOST/TURBO CORE ÓRAJEL | - | 3,6 GHZ | 3,2 GHZ | 2,93 GHZ | 3,6 GHZ |
| MAGOK/SZÁLAK SZÁMA | 4/4 | 6/6 | 4/4 | 4/8 | 6/12 |
| KISKERESKEDELMI ÁR | 33 EZER FT | 75 EZER FT | 49 EZER FT | 61 EZER FT | 297 EZER FT |
| MÉRÉSEK | | | | | |
| MEDIASHOW ESPRESSO KÓDOLÁS (MÁSODPERC)* | 564 | 394 | 494 | 379 | 258 |
| ADOBE PREMIERE PRO CS4 VIDEOKÓDOLÁS (MÁSODPERC)* | 566 | 382 | 473 | 406 | 264 |
| POV-RAY 3.73 BETA - RAY TRACING (PONTSZÁM) | 2237 | 3759 | 2710 | 3528 | 6424 |
| FAR CRY 2 - 1680×1050 MEDIUM (ÁTLAG FPS) | 91,2 | 97,7 | - | 124,2 | - |
| CRYSIS WARHEAD - 1680×1050 MAINSTREAM (ÁTLAG FPS) | 73,5 | 78,7 | - | 92,4 | - |
| RESIDENT EVIL 5 - 1680×1050 MEDIUM (ÁTLAG FPS) | 87,4 | 112,3 | - | 138,7 | - |
| FALLOUT 3 - 1680×1050 MEDIUM (ÁTLAG FPS) | 80,4 | 86,9 | 86,2 | 84 | 86,1 |
| DRAGON AGE ORIGINS - 1680×1050 MAX (ÁTLAG FPS) | 102 | 108,5 | 141,3 | 133,2 | 170,6 |

* a kisebb érték a jobb

# INTEL X25-V 40 GB SSD

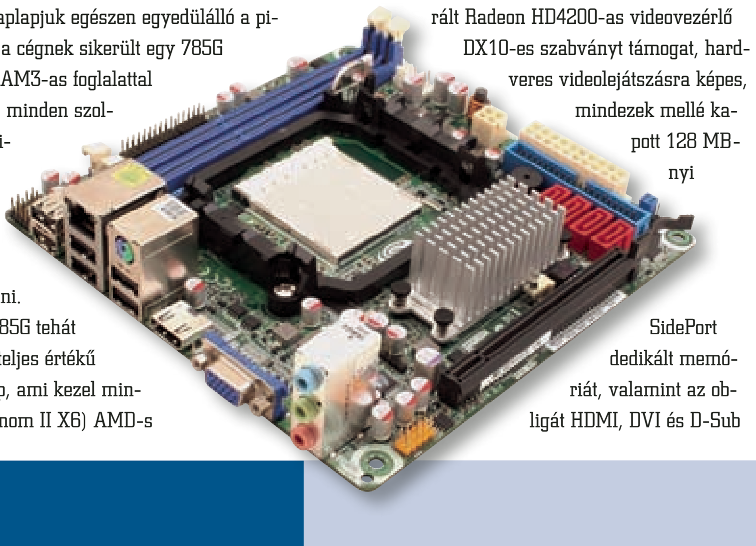
»Eszköz: SSD háttértároló
»Info: www.intel.hu
»Ár: 32 900 Ft
ÉRTÉKELÉS: 9.2

Az Intel az SSD meghajtók hajnalán elhatározta, hogy vezető szereplője lesz a flash memória alapú tárolók piacának, és minden jel arra mutat, ez sikerült is neki. A 34 nm-es gyártástechnológiával készült 80 és 160 GB-os, Mainstream és Extreme X25-ös tárolók taroltak a piacon kiváló sebességükkel és radikálisan csökkentett áraikkal, ám olcsó modellje még nem volt a cégnek. A 40 GB-os X25 Value SSD hivatott ezt az űrt betölteni, és méréseink szerint úgy tűnik, az időközben megerősödött konkurencia ellenére ez sikerül is neki. Az Intel G2 vezérlőchippel szerelt (ezt találjuk a drágább modellekben is), 32 MB-nyi gyorsítótárral megerősített drive olvasási sebessége első osztályú, átlagosan hozta a 200 MB/s-os sebességet, ami a használat folyamán nem is fog csökkenni, mivel a meghajtó támogatja a Windows 7-be (és néhány Linuxba) beépített TRIM funkciót. Az elérési idonek a HD Tune Pro program 0,1 ms-ot mért, vagyis ilyennel szinte nem is kell számolnunk – ez az SSD-k egyik legnagyobb előnye. Az olcsóság az írási teljesítményben mutatkozik meg, ami nem jobb, mint egy átlagos HDD-é (szekvenciálisan 41,5 MB/s), ám mivel ezt a modellt elsősorban olcsó, de gyors rendszermeghajtónak tervezték (ahol az olvasási műveletek dominálnak), kiváló választás akár asztali PC-be, akár egyszerűbb notebookba, elsődleges meghajtónak. Asztali PC-s felhasználás esetén a miniatűr dobozban egy 3,5 colos beépítőkeretet is találunk, ami leegyszerűsíti a szerelést, és könnyebb kompenzálni a tárhely szűkösségét is mondjuk egy másodlagosként bekötött, 1,5 Tbájtos HDD-vel. Notebookok esetén is meggyőző gyorsulást hoz a 30 ezer forintnál alig drágább SSD, ám a 40 GB az OS-en felül csak az alapvető programokhoz elegendő, filmek, képek tárolásához már kevés. Alternatívaként említhetnénk a Kingston 30 GB-os SSD-jét, ami olvasásban némileg lassabb, a TRIM-et sem támogatja, cserébe olcsóbb, vagy az azonos áron nagyobb, 64 GB tárhelyet biztosító, de ugyancsak régebbi szériából való Kingston SSDNow V modelljét.

# SAPPHIRE PURE MINI 785G

»Eszköz: alaplap
»Info: www.sapphiretech.com
»Ár: 32 000 Ft
ÉRTÉKELÉS: 9.3

A Sapphire elsősorban Radeon videokártyáiról ismert hazánkban, ám emellett számtalan más terméket is gyárt (pl. digitális képkeret, alaplap). Legújabb, AMD alapú alaplapjuk egészen egyedülálló a piacon, ugyanis a cégnek sikerült egy 785G chipkészletes, AM3-as foglalattal szerelt alaplap minden szolgáltatását mini-ITX méretűre (ez mindössze 17×17 cm!) zsugorítani. A Pure Mini 785G tehát egy komplett, teljes értékű 785G-s alaplap, ami kezel minden (akár Phenom II X6) AMD-s processzort, DDR3 memóriát 1600 MHz-es tuning órajelig, és megkapott minden szükséges vezérlőt, csatlakozást és kiegészítést. A szűkös hely ellenére a 4 darab, RAID-elhető SATA II csatlakozó mellé elfért egy PATA csatlakozás is, valamint 10 darab USB 2.0, egy teljes sebességen működő PCIe x16 foglalat és két DIMM hely. Az integrált Radeon HD4200-as videovezérlő DX10-es szabványt támogat, hardveres videolejátszásra képes, mindezek mellé kapott 128 MB-nyi SidePort dedikált memóriát, valamint az obligát HDMI, DVI és D-Sub kimeneteket. A kis méret ellenére a sebességgel semmiféle gondunk nem akadt, egy AMD Athlon II X4 630-as CPU-val PCMark Vantage alatt 6008 pontot ért el, a Crysis-t 800×600-as felbontásban, alacsony részletesség mellett 39,3 fps-sel futtatta, és a 3DMark Vantage CPU értéke is hatásos: 9495 pont. Full HD videolejátszáshoz, flash játékokhoz és némi World of Warcraftozáshoz kiváló az integrált VGA, de persze aki játszani is szeretne mini PC-jével, jobban teszi, ha választ bele egy izmosabb, akár low profile videokártyát. A sebesség mellett a stabilitással és megbízhatósággal sem volt gondunk.



Aki egy igazán kicsi, mégsem „Atom-lassan" vánszorgó PC-t akar építeni, az vegye előre bevásárlólistáján a Sapphire Mini-ITX-es 785G lapját, nem fog csalódni. Persze a miniatűr méretnek ára is van, nem is kicsi, hiszen ha kompromisszumot kötünk a microATX némileg nagyobb méreteivel, már féláron kaphatunk azonos tudású és teljesítményű alaplapot.

»Eszköz: memória

»Info: www.silicon-power.com

»Ár: 33 000 Ft

ÉRTÉKELÉS: 8.9

# SILICON POWER XPOWER 1600 4 GB KIT

Ma már minden új rendszer DDR3-as memóriát igényel. A memóriavezérlők AMD és Intel fronton is a processzorokba kerültek, ráadásul a DDR3 modulok kevesebbet fogyasztanak elődeiknél, és ma már olcsóbbak is náluk. A DDR3-mal végre a nagyobb kapacitású modulok is elérhető áron előállíthatók, amire nagy szüksége volt már a PC-knek, hiszen a mai feladatokhoz és 64 bites oprendszerekhez már nem igazán elegendő az 1-2 GB rendszermemória, sokszor inkább 4 vagy több GB az ideális. Az új szabvánnyal sokáig az volt a gond, hogy a JEDEC által meghatározott és a legtöbb cég által támogatott 1066-os szabvány lassabb volt, mint a DDR2-800-as. Ezt követte a még mindig drága, de már gyorsabb (manapság általános) DDR3-1333-as szabvány elterjedése, míg napjainkban már nem kell túlzottan fájdalmas felárat fizetnünk a DDR3-1600-as sebességért sem.

Effektív 1600 MHz-en járnak a Silicon Power Xpower jelölésű, tuningosoknak készített moduljai is, amiket a cég 2x2 GB-os párba válogatva, kit-ben árul. A modulok termetes, szellőzés és design szempontjából is jó kialakítású hűtőbordákat kaptak, amik több centiméterrel is a modulok fölé emelkednek. A Silicon Power DDR3-1600-as moduljainak további extrája az XMP modul, ami a JEDEC szabványokat tartalmazó SPD kiterjesztése a gyárilag garantált tuningbeállításokkal. Ez DDR3-1600-at jelent CL9-es időzítés és 1,65 volt mellett.

1600 MHz mellett az időzítésen nem sikerült javítani, és a modulok a 2000 MHz-et is csupán CL11-es időzítési beállításokkal érték el (1,84 volt mellett, ASUS P7H55D-M EVO alaplapban). Megpróbáltunk a szabványos, DDR3-1333-as beállítások mellett minél szorosabb időzítést is elérni, de a modulok csak CL7 mellett tudtak stabilan működni. Ennek ellenére nem vagyunk rossz véleménnyel a 4 GB-os egységcsomagról, hiszen a gyárilag garantált DDR3-1600-as sebességet maximális megbízhatósággal hozta, sikerült elérnünk a DDR3-2000-es időzítést és a hűtés is jól végezte feladatát – mindezt nagyon barátságos áron.



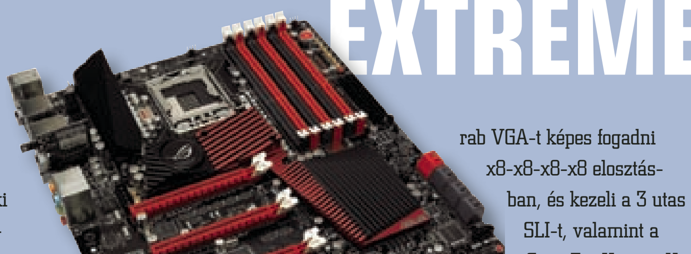
# ASUS RAMPAGE III EXTREME

»Eszköz: alaplap

»Info: hu.asus.com

»Ár: 106 000 Ft

ÉRTÉKELÉS: 9.4



Épeszű ember nem ad ki egy alaplapra 100 ezer forintot – mondván: ennyiből komplett konfigurációt lehet venni nyomtatóval és monitorral. Na de milyen unalmas is lenne a világ, ha csak épeszű emberek laknák. Ez a lap viszont többek között a tuningolásból sportot űző PC-s kockáknak készül…
Az LGA1366-os Intel platform a megjelenése óta veretlen, és ezt a pozíciót tovább erősítette a Gulftown hatmagos Core i7-980X CPU. Ehhez a platformhoz készült a legújabb Rampage alaplap, aminél csak mellékes apróság az USB 3.0, a SupremeFX X-Fi és a SATA 6G. Az igazi fűszer az ASUS által hozzáadott rengeteg tuningextra, valamint az ehhez járó hihetetlenül jó stabilitás.
A Rampage III Extreme egyszerre akár 4 darab VGA-t képes fogadni x8-x8-x8-x8 elosztásban, és kezeli a 3 utas SLI-t, valamint a CrossFireX-et is. Ha VGA tuningra vetnénk be, kis kapcsolók segítségével letilthatjuk az egyes kártyákat, ami például hibakeresés során nagy segítség. Hasznos a mérési pontok kihelyezése az alaplap szélére (ProbeIt), a tápellátásnál pedig a 2x8-as kiegészítő csatlakozóval táplált digitális VRM modul, valamint a további két Molex csatlakozó biztosítja a stabil, kiegyensúlyozott áramellátást.
Elegánsan tuningolhatunk a ROG Connecttel: a Bluetooth-os modullal akár mobilunkról is szabályozhatjuk a BIOS-beállításokat. Emellett az alaplapon két BIOS-t találunk, amik között egy gombbal váltogathatunk, a Go gombbal pedig menet közben aktiválhatjuk a BIOS-ban beállított extra tuningprofilt. De mit sem érne ez a sok szolgáltatás, ha rosszul tűrné a tuningot a Rampage III. Nos, erről szó sincs: tesztünkben első kísérletre sikerült a Core i7-980X-et 3,33 GHz-ről 4,2 GHz-re húznunk, némi memóriatuninggal megfűszerezve.
A Radeon HD5870-nel elért teszteredmények is magukért beszélnek: PCMark Vantage 10 640 pont, 3DMark Vantage CPU 25146 pont, és a Crysis CPU tesztjében is 327 fps-t mértünk alacsony részletesség mellett. Mindezt léghűtéssel, a kiegészítő chipkészlethűtés alkalmazása és GPU-tuning nélkül, vagyis némi időráfordítással és jobb hűtéssel mutatná csak ki foga fehérjét a Rampage III Extreme. Amíg a Gigabyte X58A-UD9-e meg nem érkezik, LGA1366 fronton a közelébe sem ér más alaplap a Rampage III-nak, de még egyszer le kell szögeznünk: ha nem élünk a lap tuningopcióival, az olyan, mint egy Ferrarit Tesco-bevásárlásra használni.

# HAG

## HOMOK A GÉPEZETBEN

írta» JOSHUA

## »A ROBOTIKA LINUXA?«

### ROBOT OPERATING SYSTEM

Habár a robotok immár évtizedek óta életünk szerves részét képezik (és akiknek nem, azoknak is 99 százalékos valószínűséggel van legalább egy, általuk gyártott eszköze odahaza), a fejlesztések mind ez idáig szinte kizárólag az egy adott feladatra specializált egységekre koncentráltak, a többfunkciós, ne adj' isten univerzális robotok pedig a tudományos-fantasztikus könyvek lapjain ragadtak. Nos, ez a helyzet látszik alapjaiban megváltozni a Szilícium Völgybe települt Willow Garage-nak köszönhetően, amely épp egy teljesen nyílt forráskódú operációs rendszer létrehozásán ügyködik – robotok számára. A ROS (Robot Operating System) persze mit sem érne igazi „vas" nélkül: a kaliforniai garázsban (tudjátok, ilyenekben kezdték annak idején a szakmát Hewlett és Packard, Steve Jobs és társaik is) ennek megfelelően egy PR2 Beta Robot névre hallgató masina is összeszerelésre került. Sőt, nem is egy, hanem mindjárt tucatnyi, amelyeket a fejlesztők aztán ingyen és bérmentve (!), pályáztatás útján átadtak azoknak a partnereknek, akikben kellő fantáziát láttak. Külön jó hír, hogy a nagynevű amerikai egyetemek mellett az illusztris listán négy európai (igaz, csupa német) „versenyző" is található. És hogy mi haszna mindebből a Willow Garage-nak? Nos, pillanatnyilag semmi, de hosszú távon egy nyílt, a robotika legkiválóbb koponyáit egyesítő közösség vezérének lenni nyilvánvaló előnyöket hordoz magában – ha nem is feltétlenül anyagiakat.

Végezetül néhány szó magáról a PR2-ről: a kérdéses „robotplatform" egy mobil alapot, két manipulátor kart, számtalan szenzort, és nem kevesebb mint 16 processzormagot tartalmaz. Sokoldalúságára jellemző, hogy a Berkeley Egyetem egyik diákjának sikerült egy olyan ROS-alapokra építkező alkalmazást írni hozzá, amely segítségével a PR2 az emberi képességeket messze meghaladó precizitással tud törölközőket hajtogatni – akár ötvenet is egy sorban. Innen már csak egy lépés a komplex házimunkák elvégzése, azokhoz képest pedigköztudottan még a Mars-expedíció is gyerekjáték…«

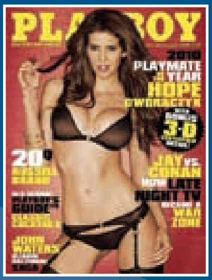
## »AZ UTAZÓ MEGPATKOLÁSA«

### TÁVFELÜGYELET 8,6 MILLIÁRD KILOMÉTERRŐL

A Voyager névről az ifjabbaknak inkább a hasonnevű Star Trek sorozat ugorhat be, az én korosztályom azonban (amelyik 16 millió színárnyalatot megjeleníteni képes 3D LCD TV híján még fekete-fehér katódsugárcsöves készülékeken nevelkedett) valószínűleg egyből a 70-es évek második felében fellőtt két amerikai űrszondára asszociál, amelyek felejthetetlen képekkel ajándékoztak meg minket Naprendszerünk külső bolygóiról (amelyeket aztán Carl Sagan, a kiváló amerikai csillagász népszerűsített „Kozmosz" című, szintén kultikus státuszú sorozatában).

Aztán, ahogy az lenni szokott, a világ lassan elfeledte az űr egyre távolabbi mélységeibe kalandozó „Utazókat"… egészen ez év májusáig, amikor is a Voyager 2-ről egy olyan, meglehetősen érdekes adatfolyam kezdett áramlani, amivel a NASA műszerei nem igazán tudtak mit kezdeni. Az UFO-hívők természetesen azonnal egy idegen civilizáció machinációit orrontották a háttérben, ám a szondáért felelős mérnökök szerint a jelenség gyökere sokkal prózaibb: formattálási hiba. Bizony, nem tévedés: a feltételezések szerint a Voyager 2 komputere többé nem képes megfelelő formátumúra hozni az adatokat, néhány esetben felcserélve egymással a 0-s és 1-es biteket (szaknyelven ezt hívják „bit flipnek"). Persze az is lehet, hogy a vezérlőszoftver egy durvább hibája áll a háttérben – a szakértők mindenesetre egy, a Földről telepített patch segítségével próbálják orvosolni a problémát. Márpedig ez nem lesz egyszerű, tekintve a szonda jelenleg 8,6 milliárd kilométeres (és minden egyes pillanattal egyre növekvő!) távolságát, aminek a megtételéhez a rádiójelnek is több mint 13 órára van szüksége.«

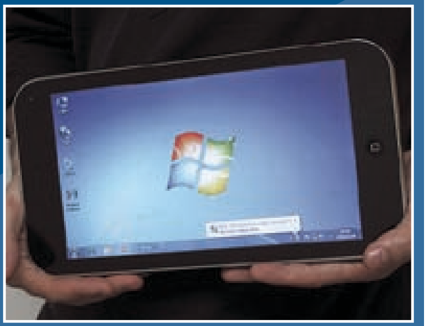
# »RÖVID HÍREK«




»Úgy tűnik, a Playboyban mindig megvan a kellő elszántság a megújulásra: alig hat hónappal azután, hogy egy rajzfilmfigurát, konkrétan Marge-ot, Homer Simpson hites feleségét (!) sikerült ruhái eldobására bírni, most a térbeliség „kézzelfogható" előnyeit igyekeznek kiaknázni. Ennek megfelelően a „2010 Playmate of the Year" cím büszke birtokosa, Hope Dworacyzk teljes 3D-s pompájában domborít az aktuális számban az alapító Hugh Hefner legnagyobb megelégedésére, akinek elmondása szerint az újság csak azért nem volt térbeli már a kezdetektől fogva, mert „akkoriban" (értsd: 1953 tájékán) túl sokba került a szemüveg…«

»Észrevettétek a trendet, hogy az amerikai katonák egyre jobban hasonlítanak a birodalmi rohamosztagosokra? Nos, mindez még tovább erősödhet a futurisztikus jelzőt maximálisan kiérdemlő XM-25-ös gránátvető rendszeresítésével, amely olyan lézervezérelt lövedékekkel dolgozik, amelyeknél pontosan beállítható a detonáció helye. Az eszközt kipróbálásra megkapó afganisztáni egységek olyan „a játékszabályokat megváltoztató" fejlesztésként írták le az XM-25-öt, amellyel gyorsan és könnyedén leküzdhetők az akár fedezék mögött rejtőző ellenséges csoportok is, anélkül hogy az idő- és költségigényes légi támogatásra kellene várni.«

»Kis hazánk hasonlóképp kicsiny (ám annál hangosabb) Apple-felhasználói közössége (élén a népszerű blogíróval, Handrással) valószínűleg örömmel fogadja majd (vagy már fogadta is?) a hírt, miszerint útjára indult a Cupidtino, az első kifejezetten Apple-rajongóknak szánt randevú-weboldal (mottója stílusosan: „Meet and Apple fanboy… or fangirl"). A fejlesztők mindjárt egy új kifejezéssel is megörvendeztettek minket, ez pedig a „MacHeart" – értsd: úgy szeretlek, majd maceszlek… A windowsosok mindenesetre még most nézzék meg – a béta után ugyanis már csak Safariról, iPhone-ról és iPadről lehet majd.«



»A kínai „shanzai" szó lassan, de biztosan halad a globális ismertség felé: a derék hanok ezzel a kifejezéssel „írják körbe" azokat a „művészi reprodukciókat", amelyeket általában nyugati cégek termékei ihlettek. Nos, alig néhány héttel az eredeti megjelenése után az arrafelé (is) hiánycikknek számító Apple iPad is megkapta a maga shanzaiát, egy teljesen azonos kinézetű, és csak alig valamivel olcsóbb tábla-PC formájában, aminek ugyan teljesen más a hardvere, de cserébe(?) legalább Windows 7-et is képes – igaz, dermesztően lassan – futtatni.«

# »A VÉGTELENBE, ÉS TOVÁBB!«

## ICARUS PROGRAM

Emlékszik még valaki a 2001 Űrodüsszeiára? Stanley Kubrick és Arthur C. Clarke örökbecsű sci-fi klasszikusában számomra nem is maga a történet vagy a művészi/technikai megvalósítás volt a leginkább lebilincselő, hanem az a lángoló optimizmus, amivel a 60-as évek tudományos sikereitől megrészegedett látnokok felvázolták a XXI. század elejét. Sajnos víziójuk mostanáig nem, vagy csak nagyon kis részben vált valóra: még a Marsra sem küldtünk embert, nemhogy a Jupiterre, nincsenek állandó holdbázisaink, és az emberi érzelmekkel felruházott mesterséges intelligenciákra is várni kell még egy darabig… de legalább még mindig akadnak olyanok, akik szemüket az egyre növekvő globális szeméthalmon túlra vetik. Nekik köszönhetően született meg az Icarus program is, amely tulajdonképpen egy 70-es évekbeli, csillagközi űrhajó kifejlesztését célzó projekt „leporolása". Sajnos egyelőre csak papíron, de lássuk be, ez is valami mostanság, amikor a derék Obama ígéretei ellenére kevesebb pénzt ad űrkutatásra, mint a Tudomány Zászlóvivőjének legnagyobb jóindulattal sem nevezhető elődje (aki, igaz, nem csekély választói presszió árán, de végül mégiscsak megszavazta pl. azt a rongyos 200 millió dollárt a Plutó-szondára). Az Icarus Program mögött álló két legnagyobb erő jelenleg a Tau Zéró Alapítvány (Tau Zero Foundation, TZF) és a Brit Bolygóközi Társaság (The British Interplanetary Society, BIS – komolyan, ezzel a névvel mintha valami neokolonista gigagkorporáció lennének a jövőből) – ők fogják össze azoknak a nagylelkű, ingyen és bérmentve dolgozó mérnököknek a munkáját, akik az előzetes elképzelések szerint kb. 2014-re állhatnak majd elő az „alfa változattal". Márpedig abban lesz minden, ami szem s szájnak ingere: ötletek 3-as héliumizotóp-alapú fúziós meghajtásra, amelyhez az alapanyagot a Jupiter légköréből vagy esetleg a holdi regolitból lehet kivonni, kommunikáció nagy erejű lézerimpulzusokkal, a Nap gravitációs erejének fókuszálása… és persze meg kell találni azt a nem túlságosan távoli (max. 10-20 fényévnyi messzeségben leledző) csillagot is, amelyet legalább egy Föld-típusú (vagyis a felszínén folyékony állapotú vizet tartalmazó) exobolygó követ hűségesen. Csak ezután jöhet „majd valamikor" a minden eddiginél költségesebb kivitelezési fázis, amelynek végeztével már csak azt a kb. 100 évet kell kivárnunk, míg új generációs mélyűri felderítőnk eléri távoli úti célját.«

# HARDVER MENTŐÖV

## SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

írta» HORVÁTH PATRIK

### GÉPFEJLESZTÉS

Helló, Patrik!

A segítségedet szeretném kérni. Szeretném a kb. 3-4 éves gépem teljesítményét feltuningolni, hogy a mai, illetve a közeljövőben megjelenő játékok (pl. Mafia 2) ne okozzanak neki problémát. A mostani konfigom: Alaplap: ASUS Pentium4, Proci: Intel Core2 4300 1,80GHz, VGA: GeForce 7300 512 MB, Memória: 3 GB DDR2. Szóval ezeket szeretném lecserélni (alaplap, proci, videokártya, memória). A „baj" csak annyi, hogy erre kb. 100.000 Ft-ot tudnék költeni. Tehát véleményt szeretnék kérni a legjobb ár-teljesítmény arányos konfigról, ami belefér ebbe a keretbe. Előre is köszönöm a választ, minden jót, sziasztok, jó munkát!

Molnár József

**Kedves József!**

**Én amondó vagyok, hogy a memóriacserét akár el is halaszthatod, ugyanis az AMD jelenleg kapható processzorai megbirkóznak mindkét szabvánnyal (DDR2 és DDR3), az alaplapok között pedig találsz olyan példányt, amelyik Socket AM3 foglalattal és DDR2 memóriahelyekkel rendelkezik (pl. Gigabyte GA-MA770-ES3, 18 ezer Ft). Egy Phenom II X2 545-tel (~20 ezer Ft) és egy Radeon HD5770-nel (~40 ezer Ft, 1 GB VRAM) egészen biztos, hogy nem lesz gond az idén megjelenő játékokkal. Bár ezek az alkatrészek nem fogyasztanak igazán sokat, ha nagyon olcsó tápegységgel rendelkezel, ajánlott beszerezni legalább egy Corsair CX400-at (~13 ezer Ft), nem csak az idei, hanem a jövő évre is gondolva. Ennél több pénzt a célra semmiképpen sem szánnék.**

### UPGRADE

Sziasztok!

Nemrégiben monitorcserét követtem el, melynek áldozata a régi 19"-os CRT-m lett, helyet adva ezzel az új, 24"-os fullHD-nek. Ennek egyenes következménye ugyebár, hogy az addig elégségesen teljesítő vas köhögni kezdett a Dirtre, vagy követelte, hogy vegyek vissza az arcból COD4-ezés közben. Mert ha már full HD, akkor...

Jelen pillanatban ez a felismerés kissé váratlanul ért engem, mint KPM-et a tél, így kicsi pénz van most erre. Elég lenne-e a videokaricsere, vagy kuka az egész:

Asrock 775dual880pro
P4 3,4 GHz 2M 800 fsb
2 GB Ram Kingston Single
Inno3D 8600 GT 256
Pentium táp 400W

Ha elég videokarit cserélni, mit javasolnátok? Perpill 25-30 E Ft megfog, amiket ajánlottak, ezzel is összezavarva: HD4850, HD4770... Szóval egy belepasszoló videokari kellene, vagy türelemre intés, majd aztán később az egész csere.

Köszönöm segítségetek!

**Kedves Ferenc!**

**Az a helyzet, hogy a videokártyád mellett a processzorod is kevés már a mai játékokhoz, így bármelyiket cseréled le, nem fogsz észrevenni túl nagy változást. További probléma még, hogy bár az alaplapodon van PCI-Express bővítőhely, a szokásos 16 szál helyett csak 4-et kap a vezérlőtől, így negyed akkora sávszélességet tud biztosítani a VGA-nak, mint bármelyik mai deszka. Én azt javaslom, hogy gyűjtögess még, hiszen semmi értelme most beruházni egy 30 ezer forintos videokártyába. Nem írtad, hogy milyen memóriával használod a gépet. Ha DDR-rel, akkor azt is cserélned kell, mert egyik mai alaplapba se megy már bele, ha DDR2, akkor van még esély egy olcsóbb AMD-s deszka becserkészésére, de a platformcserét biztos, hogy nem fogod megúszni 60-70 ezer forint alatt. Arról nem is beszélve, hogy az a tápegység sem egy életbiztosítás, én biztos nem kötném rá a frissen beszerzett cuccokat. Ha cserére szánnád magad, akkor a szokásos Corsair CX400 az ajánlott minimum.**

### KONFIGVÁLTÁS

Kedves PC Guru szerk.!

Jelenlegi konfigurációm:

alaplap: ASUS P4P800E Deluxe ATX
processzor: Intel P4 3,0 GHZ 800 MHz 1 MB
videokártya: XpertVision Radeon 9600 256 MB TV+DVI
memória: DDR PC3200 400 MHz 512 MB x2.

Viszont ebből az alaplapom elszállt, és úgy érzem, hogy ezt már ilyen formában nem érdemes megtartani, ezért kérném a segítségetek. Kb. 70 000 Ft-ból (plusz-mínusz tízezer, ha tényleg sokkal többet tud valami, akkor az még belefér) szeretném ezeket kicserélni (a ház, a merevlemez, a DVD-író az maradhat, a tápot nem tudom). Két lehetséges konfigurációt állítottak össze nekem:

1) alaplap: Gigabyte EP41
processzor: Core 2 Duo E6600 3.0 (2 mag)
memória: 2GB ( nem közölték velem, hogy pontosan milyen)
VGA kártya: GeForce 9500GT 1 GB

2) alaplap: Gigabyte GA-MA 770-US3 AM2+/AM3
processzor: AMD Athlon II x2 250 3.0 GHz AM3 Boksz
videokártya: ATI Radeon PCX HD 5570 1 GB DDR3 PCI-E directx 11
memória: 2048 MB DDR-2 800 MHz Kingmax

Tehát azt szeretném kérni, hogy segíts eldönteni, hogy ezek közül melyik a jobb összeállítás, esetleg te mást ajánlanál, vagy hogy ennyiért megéri-e most belekezdeni, vagy inkább gyűjtsek még pénzt? Egyébként leginkább a Battlefield Bad Company 2-höz kéne, hogy jól fusson (esetleg Crysis 2 - minimumon).

Előre is köszönöm válaszodat: SojeMark

**Kedves Márk!**

**A Bad Company 2-nek tudomásom szerint elég nagy étvágya van videokártya fronton, de azért nem reménytelen a helyzet. Szerintem a Crysis második része se lesz annyira nagy probléma, mint azt sokan várják az első után. A két összeállított gép közül egyértelműen a második a jobb játékra, hiszen abban erősebb a videokártya. Én viszont a jövőre gondolva ragaszkodnék egy DDR3-as alaplaphoz és a hozzá való memóriához, hiszen a DDR2 jövőre már kifutó szabvány lesz (igazság szerint az új gépek szempontjából már most is az). Tápegységből, ha nem állsz túl jól (ez érvényes a márkásabb, de régi verziókra is), akkor érdemes legalább egy 350-400W-os minőségi darabot beszerezni 10-12 ezer forint körül, ezzel újabb 3-4 évre letudhatod a vásárlást.**

### HTPC-ÉPÍTÉS

Szervusz!

HTPC-t szeretnék építeni, ehhez kérném a segítségedet. Fő szempontok: szinte hangtalan

legyen, mindent lejátsszon, lehetőleg keveset fogyasszon.
A következőképpen épülne fel:
ház: Thermaltake VF7001BNS
proci: AMD athlon II X2 250
alaplap: Gigabyte GA-MA785GT UD3H
memória: Geil 2048 dual kit CL9 2GB 1333
Win 7 lesz a gépen
A megjelenítő egy LG42sl8500 Full HD 200Hz
5.1 hangfalrendszerem van, és egy Pioneer erősítőm, amin nincs HDMI.
A kérdéseim:
- Nem tudom, milyen merevlemezt vegyek, hogy tényleg halk legyen, és gyors is, a kapacitása min. 1TB.
- A TV kártyákról sem tudok sokat, szeretném felvenni vele műsorokat, esetleg tudjon timeshiftet, most analóg kábel-tv van bekötve, de lehet, le lesz cserélve digitálisra, nem tudom, mit kell tudnia hozzá, hogy a felvett műsor jó minőségű legyen, vagy hogy HD adást is fogjon és rögzítsen. Az interneten sajnos nem egyértelműek a leírások, és sokszor ellentmondóak, nem tudom, melyiknek higgyek.
- BD olvasót terveztem beépíteni, de semmi tapasztalatom nincs ezekről. Lényeges itt is, hogy halk legyen. DVD-olvasóm volt egy pár, és némelyik a filmek lejátszásakor nagyon pörgött, egy rosszabb házban még a hangfalakat is túlharsogta.
- Hangkártyából és videokártyából az integráltat használnám. Kérdésem, hogy van-e ezeknek valami hátulütője, vagy tökéletesen tudnak mindent, amire szükségem lehet.
- A házról mi a véleményed? Esetleg tudnál olyat ajánlani, amin kártyaolvasó is van? Mindenképp fekvő legyen, a helye már megvan, sajnos nem tudok rajta variálni. Lehetőleg elöl és hátul legyen rajta szellőzés, a többi oldalról majdnem zárt a polc.
- A tápegységhez sem értek, egy Corsair PSU cx400-ra gondoltam.
Ha bármi fontosat kihagytam volna, kérlek, írd meg! Segítségedet előre is köszönöm!

Pintér Ádám

**Kedves Ádám!**

**A házzal nem igazán van tapasztalatom, de hacsak a külseje miatt nem ragaszkodsz hozzá, én luxusnak érzem több mint 50 ezer forintot „kidobni" egy tápegység nélküli kuckóra, még akkor is, ha jár hozzá távirányító, amit nem biztos, hogy univerzálisan tudsz használni, ennek mindenképpen nézz utána. Ha szép teljes képernyős menüt szeretnél, akkor a lejátszáshoz ajánlott program az XBMC, de a hardveres videokártya gyorsítása tudomásom szerint csak Linuxon működik, és ott is csak GeForce-okkal. Merevlemezből a Western Digital Caviar Green szériájának új tagjai ajánlottak (EARS modellvégződéssel rendelkezők), ezeknél halkabbat aligha találsz ma a piacon. TV tunerkártyákból Windows alá a Leadtekeket szokták ajánlani, a 15-20 ezer forint körüliek már tudnak analóg és digitális műsorokat is rögzíteni. Blu-Ray filmeket nem tudom, fogsz-e venni, én nem biztos, hogy erőltetném a számítógépes lejátszást. A Samsung és az LG egyaránt jó kombókat készít, régebben lehetett kapni pár készleten ragadt Sony olvasót (DVD-író lézer nélkül) 10-15 ezer forintért, az lenne Neked a legjobb, de esélytelen, hogy itthon találj. Hangkártyával és videokártyával nem lesz gond, amit kell, azt tudják, csak figyelj oda, hogy Realtek HD Audio kodekkel szerelt alaplapot vegyél, ezeknek van a legjobb hangminősége és szoftvertámogatása az integráltak közül. Tápegységből kiváló választás a CX400, de ha szűkös a hely, akkor inkább egy moduláris tápot vegyél, megspórolhatsz vele egy nagy adag kábelt (ajánlott a Corsair HX és a CoolerMaster Silent Pro szériája). Most pedig, hogy leírtam a hozzáfűznivalóimat, elmondom, hogy én mit csinálnék, ha a helyedben lennék. Vennék egy Western Digital WD TV Live-ot vagy egy Asus O!Play-t 25-30 ezer forint körül, amik céleszközök, minden formátumot lejátszanak, és távirányító is jár hozzájuk, valamint nem kell aggódni a hardveres gyorsítás és a menürendszer miatt. Vennék egy USB csatlakozót is tartalmazó routert, ráaggatnék egy külső merevlemezt, amelyet a számítógépről és a médialejátszóról is elérek (ebben az esetben sajnos össze kell kötni kábellel minden hálózatba tartozó eszközt). Alternatív megoldás egy médialejátszóra aggatott külső vinyó használata, amelyet megtöltesz, és ha másolni akarsz rá, lehúzod a kis gépről, majd átdugod a számítógépre. Ez a megoldás 2,5"-os vinyókkal működik igazán jól, a 3,5"-osokat én se szívesen cipelném ide-oda a szobában. Természetesen ezzel még az adások felvétele nincs megoldva, de ha tervbe van véve a digitális átállás, akkor olyan set-top-boxot kérnék az előfizetés mellé, amellyel lehet műsorokat rögzíteni, gondolom, úgyis csak visszanézésre kellene ez a funkció (némelyikről le is lehet menteni USB-n keresztül pl. egy pendrive-ra). Blu-Ray-re pedig PlayStation 3 egyértelműen a legjobb választás.**

## TV-TUNERES MONITOR

Üdvözlet!
Szeretnék tanácsot kérni a TV-tuneres monitorokkal kapcsolatban! Először is azért, mert helyhiány miatt egy ilyen gépezetet szeretnék beszerezni. Elsősorban játékhoz és tévénézéshez..., de filmeket is gyakran nézek. Nos, mit tudnátok ajánlani? Érdemes egyáltalán beszerezni ilyet? Ha lehetséges, fullHD-s legyen, ugyanis HD adást tudok hozzá biztosítani. Úgy max. 24"-ig gondoltam, és hát 80 000 Ft-nál nem szánnék rá többet. Samsung P2370HD megfelelő lenne?
Előre is köszönöm a segítséget!
Tisztelettel: B. Bence
P.S.: Király a lap!!!!

## »ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK«

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

**Kedves Bence!**

**A P2370HD ugyan nem egy kimondottan jó monitor, hiszen a látószögei TN paneles kijelzők viszonylatában is gyenge, de a színei szépek, így főleg monitorként való használatra javasolt. Tekintettel arra, hogy szinte elhanyagolható a különbség a 23 és 24"-os változat között, lehet, hogy a P2470HD felé kezdenék el kacsingatni. Arra nagyon figyelj, hogy régebben ezek a készülékek csak MPEG2-es digitális adásokat támogattak, az újabb revíziókban viszont már MPEG4-es tuner van – csak ilyet szabad megvenni (valószínűleg már mindenhol az újabbat árulják). Remek alternatíva lehet még az LG M2362D-je is, amely pár ezer forinttal drágább csak. Mellesleg a HD adásokat vagy 1080i vagy 720p felbontásban sugározzák, amelyekhez nem feltétlenül szükséges 1080p-s (fullHD) monitor.**

## ÚJ PC

Üdv, Gurusok!
Mivel mindenki ezzel bombáz titeket, rövid leszek, amennyire tudok. Szóval a leendő gép:
Asus M4A89GTD PRO/USB3
AMD Phenom2 X4 925
2x2Gb Patriot DDR3-1600 CL9
A VGA-ban nem vagyok biztos, mert a 05-ös számban a HD5830-at nem favorizáltátok, tehát HD5850 lenne...(csak Ati-t szeretnék).
Mivel mostanában nincs gépem, nem tudok tudakozódni, ha van valami újabb lapkészlet/komplett PC ebben az árkategóriában, azt is ajánlhatjátok helyette.
U.i.: Király az újság :D:D
Őszinte tisztelőtök: ObLiViLiGeR

**Kedves Gergő!**

**A HD5830-at azóta se favorizáljuk, hiszen 60 ezer forintos árával nem nyújt lényegesen nagyobb teljesítményt a 40 ezres HD5770-nél. Ugyanakkor a HD5850 ára valamivel feljebb ment, jelenleg 70-75 ezer forint között kapható, ettől függetlenül továbbra is az egyik legjobb vételnek számít, ha játszol annyit és olyan minőségben, hogy úgy érzed, szükséged van rá. A gép, amit írtál, gyakorlatilag megegyezik az ÁlomPC második konfigurációjának alapjával, úgyhogy nem lesz vele gond.**

# LEV ROV

## MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

írta» MIGUEL

### KEDVES OLVASÓINK!

**Öregszem, és ennek egyértelmű bizonyítéka van: eleinte örültem, mikor májusban esett az eső, mert nem jó az a nagy szárazság, hát kiszárad a frissen elvetett fű. Aztán persze mikor külön esőcsatornát kellett ásnom, mert ami csapadék lehullott, az mind a mi kertünkben állt meg, már nem örültem annyira neki (és ekkor már a fű sem érdekelt, mert 5 centivel a víz alatt az már nem is pázsit, hanem rizsföld). A lényeg, hogy mire ezt olvassátok, már június van, vagyis nyár, vagyis napsütés (kivéve ha valaki orvul bárkát ácsol valahol a világon, mert akkor ez az eső nagyobb szívás, mint gondoltuk).**

### MÉGSEM CSÚSZUNK LEFELÉ A LEJTŐN (LEGALÁBBIS NEM JOBBAN, MINT EGYÉBKÉNT)

Üdv, Miguel!

Elsősorban Nomad 2020 írására szeretnék reagálni, de ez minden „régi" gurusnak is szól(hat). Ő azt írta, hogy – idézem – „úgy érzem, a PC Guru magazin elindult a lejtőn lefelé". Ezután azt is hozzátette, hogy ő már két és fél éve rendszeres Guru-olvasó. Nekem még megvan valahol egy olyan magazin, aminek egyszerűen csak Guru volt a neve (gy.k. még az őskorból, amikor néhány korai számítógép-bűvölő úgy gondolta, hogy biztosan jó mulatság játékorientált informatikai magazint szerkeszteni). **(Hű, őrizd meg, egyszer még vagyonokat érhet! – M)** Nehezményezte azt is, hogy a „régi" cikkírók már csak elvétve írnak az újságban cikket. Ezt mondjuk nem tudom, hogy honnan vette, mert én minden hónapban találkozom valamelyikőtök nevével egy-egy cikk végén. Ja, a régi azért van idézőjelben, mert lehet, sőt, biztos, hogy a mostani gurus „keménymagnak" semmit nem mondanak a következő nevek: Bear, Lily, OldMan stb. Na jó, nem kerülgetem: gyakorlatilag a kezdetektől olvasom a Gurut, és tudom, hogy minden egyes korszakban voltak, akik szerint az újság elindult a lejtőn. Fiatalabb koromban még én is így láttam (bár még nem vagyok 25), de az elmúlt tizennyolc év – amihez külön gratulálok – megmutatta, hogy mekkorát tévedtem, és tévednek azok is, akik ezt állítják. Az újság nem a lejtőn csúszik lefelé, hanem csak egyszerűen változik. Mekkora lázadozás volt annak idején, amikor megszűntek a fekete-fehér oldalak, mikor a floppykat leváltotta a CD (igaz, akkor a CD Guru ment a levesbe, bár ennek gyanítom, hogy csak gazdasági okai voltak), mikor a CD-ket leváltotta a DVD, mikor szépen lassan lecserélődött a gárda – kivéve Shoebaront **(és Christ – M)**. Szóval az, hogy az újság változik, nem feltétlenül rossz. Sőt! Ott vannak rögtön a DVD-mellékleten lévő teljes játékok, amik teljesen legálisak, és sokkal olcsóbban hozzá lehet így jutni. Szóval a kritikusoknak üzenném, hogy próbálják meg néha a dolgokat más szemszögből is nézni, mert lehet, hogy ami elsőre rossznak tűnik, nem is az, csak ti közelítitek meg rosszul. Nektek pedig, Guru-team, további jó és sikeres munkát kívánok!

**Gloyva**

**»Ez a tanács ott a végén simán beleférne valami buddhista tanításba, esetleg az öreg Osho valamelyik művébe, szóval a kritikusok fogadják meg. Amúgy Bate-tel ebben a hónapban többször is felemlegettük Nomad 2020 koma levelét, főleg így lapzárta környékén, mikor kiszámoltuk, hogy a három szerkesztő (Bate, Chris, én) összesen majd' 40 oldalt írtunk, és ez a szám sportcsokiból sem kevés, nemhogy átlag 3000 karakteres oldalból. Ennek megfelelően a következő hónapban egy megveszekedett betűt nem írunk majd, hehe, pihenünk (és persze battlefieldezünk), lógatjuk a lábunkat a maximumig felemelt szerkesztői fotelünkben ülve, és csattogtatjuk az ostort a cikkírók hátán (kivéve BadSectort, mert ő élvezné).**

### A MEGAPIXEL CSAPDÁJA

Szia, Miguel (és társai)!

Azért írok most, mert a tápos cikket olvasgatva a tévhiteknél megakadt a szemem. Valamire nagyon emlékeztetett, és eszembe is jutott: az iskolában néhány osztálytársam beszélgetett arról, hogy milyen mobil lenne jó nekik. „iPhone a legjobb, de kár, hogy csak 3 megapixeles benne a kamera." Erre egy másik: „Hát igen, de láttam egy mobilt, aminek 12 megapixeles volt, na az nagyon tuti! Kár, hogy a márkájára nem emlékszem... De mindegy, 12 megapixel, biztos nagyon jó!" Hát szerintem NEM jó, és ezt meg is mondtam neki, mire megharagudott: persze, neked is csak 3 megapixeles van, és tagadni akarod, hogy kéne olyan... Ott röhögtem egy nagyot, és elmentem normálisabb emberekhez. Volt még ilyen a procik kapcsán (egymagos procija volt, de mondta, h. jobb az a 3 egész valamennyi gigahertzével (ha nem többel), mint az én kétmagos 2,4 Ghz-esem, valamint a videokártya terén is van ilyen: kérdezik, hogy milyen a videokártyád. Erre: 2 gigás. Erre a másik gyerek: az biztos jó! Ezt is hallottam, mert velem is beszélt, de én a fajtáját kérdeztem, és mondott valami eléggé régi kártyát, de látszott a srácon, hogy hazudik, mert azt mondta, hogy 9800 vagy 9600 GTX, és Crysist HD-ben futtatta valami nevetséges FPS-sel (100 valamennyit mondott, míg CoD 6-ban 1000... szánalom! Mintha nem lenne elég 80-90. Ja, és utána egy másik napon meg teljesen más procit meg tápot meg ilyeneket mondott, meg hogy meg akarja venni a CoD 6-ot).
Na, szóval ezekről jutott eszembe az, hogy mi lenne, ha lennének ilyen cikkek (kezdetnek lehetne a megapixel-félreértést venni, az a leggyakoribb, a többi inkább személyes véleményem szerint tévhit, hogy nem a típust mondják procinál meg VGA-nál, hanem valami teljesen felesleges adatot...), dicsekedve vinném be az újságot a suliba, és nézném, hogy döbbennek meg a többiek. Jah, és tényleg, még volt egy, ami inkább csak röhej: a Fallout 3 horrorszerű kiegészítőjénél, mikor azt olvasta az egyik a fent említett elmék közül, felkiáltott: már megint a Fallout 3? Már hatszor tesztelték, olyan szánalom. Na, ott nehezemre esett komolyan venni, de ezt teljesen őszintén mondta. Vagy ha ők már ezt se hinnék el, legalább a PC Guru olvasói legyenek felvilágosítva ezen a téren, aztán majd ha barát/rokon belesétál ezekbe a tévhitek okozta csapdákba (pl. vesz egy noname 12 megapixeles kamerát egy márkás 5 MP helyett, aztán a HD tévén egy ilyen elmosódott izé jelenik meg), boldogan gondolhassanak arra, hogy ők nem tettek volna ilyet. Szerintem eléggé megérné!

**Bence**

**»Nem teszem fel rá a havi fizetésem, de elég valószínű, hogy a megapixelek témakörét már alaposan körbejártuk, no nem azért, mert mi ennyire figyelmesek lennénk, vagy mert ilyen nagyon átéreznénk az olvasóink igényeit, pusztán csak Joc akkora fényképezőgép-mániás, hogy tuti íratott Patrikkal egy cikket ilyesmiről. Amúgy igazad van, az emberek egyre**

kevésbé gondolkodnak el azon, hogy pontosan mennyire jó is az, amit épp megvásárolnak sok-sok pénzért. Pedig a lehetőség mindenkinek adott, ha utána akar nézni, hogy azt a bizonyos terméket korábban megvásárlók hogy vélekednek eme döntésükről: a net telistele van olyan oldalakkal, ahol értékelheted a megvásárolt cuccaidat, így ha valaki rosszul döntött, mások még mindig tanulhatnak a kárán. Viszont örömmel látom, hogy az „én gépem minden nap más, de mindig bikaerős" divat még mindig dívik az iskolában – sosem értettem, hogy miért van erre szükség, azért mikor éveken keresztül mindennap találkozol emberekkel, egy idő után úgyis kiderül, hogy mi igaz, és mi nem abból, amit mondtál. Bár az én Marci osztálytársam éveken keresztül elhitette velünk, hogy van egy macskája – mikor ott voltunk, és nem láttuk a cicát, mindig ilyeneket mondott, hogy a nagymamája levitte sétálni (nyilván ma már nem dőlnénk be ennek az átlátszó trükknek, de akkor még más idők jártak). A falloutos kérdésben sok okosat nem tudok mondani, azon túl, hogy szerencsére azért mi nem éreztük úgy, hogy hatszor teszteltük volna ugyanazt – van játék, ahol tényleg ilyen benyomás alakul ki a tesztelőben, bár jobbára az a végén adott pontszámból is kiderül.

## ACHIEVEMENTEK PC-N

Kedves Miguel!

Tavaly karácsonyra kaptam a szüleimtől egy Xbox 360-at (valójában csak félig kaptam, a másik felét én fizettem abból a pénzből, amit még nyáron kerestem), és azóta is rengeteget játszom azon is, és persze a PC-men is. Azonban észrevettem magamon valami érdekeset: sokszor csak azért veszem inkább a konzolos változatát egy játéknak, mert ott lehetőségem van az achievementek megszerzésére. Amíg nem volt Xboxom, sosem értettem, hogy miért vannak úgy oda ezért a lehetőségért az emberek, de most, hogy egyre csak gyűlik a sok vicces nevű kis jelvény a gamercardomon, már elismerem, hogy nagy találmány, és komoly ereje van (lám, rám is hat). Már csak azt nem értem, hogy miért nem veszi át ezt a PC-s ipar? Szerintem nagyon sokan visszatérnének PC-re, ha itt is lenne mit gyűjteni. Vagy teljesen rosszul gondolom?
Üdv (és persze hajrá, Guru!)
**K_Petya**

**»Olyannyira nem gondolod rosszul, hogy a legmesszebbmenőkig egyetértünk, ha kell, hát a nevemre is veszlek, annyira. A konzolos achievement-, illetve trófearendszer a Sonynál a játékipar elmúlt tíz évének egyik legzseniálisabb húzása, jól mutatja, hogy mekkora ötlet, hogy már mindenhol belefutsz valami hasonlóba: weblapoknál, például, de egy csomó iPhone alkalmazás is használja őket. Viszont mielőtt nekiállnánk éles és lapos köveket keresni, hogy alaposan megkövezzük a PC-re fejlesztő csapatokat, amiért ők nem vetik be a csodafegyvert, nézzünk kicsit a mélyére, mi is teszi lehetővé, hogy a konzolos módszer sikeres legyen. Nem olyan nagy talány ez: a titok az egységes keretrendszerben van, ami lehetővé teszi, hogy minden, az adott géptípusra megjelenő játékban megszerzett achievement vagy trophy gyűljön valahol, majd a megszerzett bigyókat az emberek össze is tudják hasonlítani (hehe, nekem több van, mint X-nek, viszont a szemét Y-nak megvan az összes Agility Orb a Crackdownból), így van egy egészséges versenyhangulata az egésznek. PC-n ilyen keretrendszer nem nagyon létezik, a sok-sok kiadó tuti nem áll majd egy zászló alá (van így is elég bajuk a PC-k különleges igényei miatt), a különböző digitális terjesztési csatornák, mint a Steam vagy a GamersGate szintén nem kapaszkodik majd össze emiatt. Iiigen… A Games for Windows elméletileg működhetne (van is példa PC-s achievementekre), de valamiért mégsem teszik – hogy miért nem, azt nem tudnám megtippelni anélkül, hogy valami durva összeesküvés-elméletet ne cibáljak elő az erre a célra fenntartott fiókból, úgyhogy hagyjuk is.**

## MÉGSEM HALDOKLIK A PC?

Sziasztok, Gurusok!

Érdekes dolog történik mostanság: egyre-másra jelentik be PC-re is az olyan címeket, amik eddig elkerülték a mi drága masináinkat, vagy csak mostanában kimaradt egy-egy rész a portolásból. Kezdődött ez az egész a Bad Company 2-vel (ami mekkora játék, atyaég, köszönöm szépen az előfizetés mellé kapott példányt – kicsit gáz, hogy fogyásnak indultam, annyit játszom vele) **(Atyaég, azért legyen eszed – kajálj a gép előtt két kör között. – M)**, aztán most meg a Dead Space 2, ahol csak sumákoltak picit, végül a Fable 3, amit konkrétan el sem hiszek. Ti mégiscsak jobban beláttok a színfalak mögé, van ennek valami konkrét oka, vagy csak előretört a PC-s lobbi?
Üdv,
**Andros**

**»Érdekes kérdés, de nekünk is csak tippjeink vannak. Az ésszerű oldalról megközelítve nem kizárt, hogy a Ubisoft legutóbbi DRM-húzását úgy értékelték, hogy érdemes lehet nekifutni a PC-s piacnak az ilyen gyémántkemény védelemmel, és még akár sikeres is lehet az akció. Ha engedünk a gonosz énünknek, akkor azt mondjuk, hogy a Microsoft az EA ötletét lopja el, miszerint hagyj ki egy részt egy nívós sorozatból, majd a következőt jelentsd be PC-re is: bumm, kész is a hatalmas örömmámor, mindenki várja, illetve végül mindenki meg is veszi az adott címet (sokan gondolják, hogy a Bad Company 2 sikeréhez szükség volt arra, hogy az előző rész jól szerepeljen a konzolokon). Persze valójában senkit nem érdekel, hogy pontosan milyen indokok vezették rá a helyes útra a kiadókat, a lényeg, hogy végre mi sem maradunk Fable nélkül. (Sokkal érdekesebb kérdés, hogy vajon most Molyneux ígéreteinek hány százalékát látjuk viszont a végleges verzióban…)**

## A DIGITÁLIS TERJESZTÉS ELŐNYEIRŐL (TÖRÖK ÁFIUM ELLEN VALÓ ORVOSSÁG)

Dear Gurusok!

Állandóan azt hallom az ismerőseimtől, hogy a digitális letöltés milyen jó, mert kényelmes, és sokszor nagyon olcsó is. Ráadásul végre sikerült olyan internetet kunyerálnom a szüleimtől, hogy nem tartana napokig egy ilyen letöltés, esetleg még a hitelkártyájukat is kölcsönadnák. De kicsit tartok az ilyen helyektől, hogy mennyire megbízhatóak. Ráadásul azt sem tudom, mi történik, ha összeomlik a rendszer, vagy lecserélem a gépet, és főleg akkor mi lesz, ha tönkremegy az oldal, ahonnan letöltöttem játékokat. Ti használtok ilyen oldalakat? Mik a tapasztalataitok velük, megéri váltani a dobozos játékokról?
Kösz a választ, hajrá, GURU!
**Czeffry Péter**

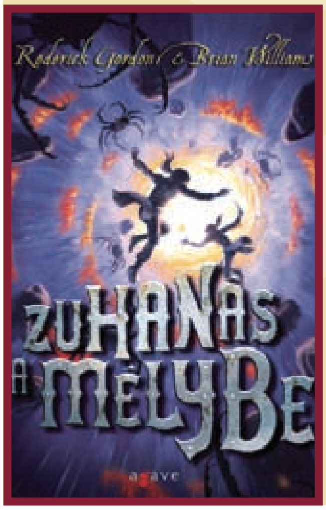
**»Bizony, az ismerőseidnek igazsága vagyon, mert a jó időben és helyen eszközölt digitális játékvásárlással az ember nem csak időt, de akár több ezer forintot is spórolhat – a Steamen például a teljes Civilization 4 pakk volt valami tizenpár euróért (az alapjáték, a két kiegészítő és a Colonization – azért ez nem rossz üzlet), de ez csak egy példa, Chris karácsony környékén egy kisebb kínai város büdzséjét verte el az akciókban, szerintem azóta sem mondta el otthon, hova is tűnt a pénz a malacperselyből. Mivel említed, hogy a szüleid odaadnák a bankkártyájukat, a fizetés sem probléma – nyugodtan mondhatjuk, hogy tökéletesen biztonságos ez a vásárlási metódus, nem kell izgulni azon, hogy nem lopják-e el az adataidat. Az már egy fokkal érdekesebb felvetés, hogy mi lesz, ha egyszer tönkremegy a Valve, vagy beborul az az üzleti modell, amire a Steam (és még megannyi hasonló oldal) épül, nem is igazán jósolnék most ezzel kapcsolatban nagy butaságokat, hiszen pillanatnyilag elképzelhetetlen, hogy ez megtörténjen, fut a szekér, a cég biztos lábakon áll, a megvásárolt játékaid megmaradnak, amíg világ a világ. Zárjuk is ezzel a pozitív üzenettel az e havi levrovot.**

Miguel
levrov@pcguru.hu

## »GORDON/WILLIAMS

### ZUHANÁS A MÉLYBE

»Agave Könyvek

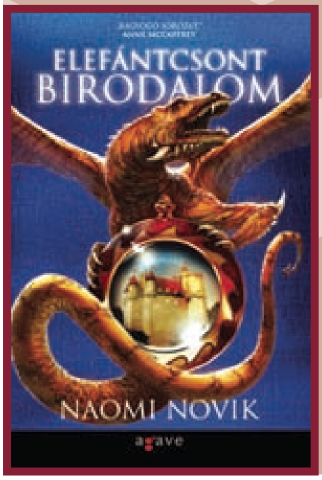



Folytatódik a világszerte népszerű A Föld mélyén sorozat, amely ott folytatja a történetet, ahol az előző rész végén abbahagytuk. A három főszereplő egy gigantikus kráterbe (a Kútba) zuhan, melynek az alján egy újabb, eddig sosem látott világra lelnek, és természetesen egy újabb kalandra, barátokkal, ellenségekkel és rengeteg izgalommal.«

## »NAOMI NOVIK

### ELEFÁNCSONT BIRODALOM

»Agave Könyvek

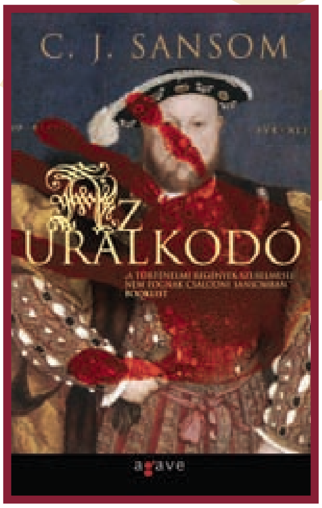



A történelmet egy alternatív világban bemutató Temeraire sorozat negyedik kötete már nálunk is kapható, és folytatódik a sárkányokkal zsúfolt francia és angol konfliktus. Ha szereted a történelmet, de emellett nem veted meg a fantasyt sem, akkor ez a sorozat a kedvedre való lehet.«

## »C. J. SANSOM

### AZ URALKODÓ

»Agave Könyvek




Ismét egy történelmi szórakoztató regény, amely keveri a tényeket a fikcióval, egy fordulatos, meglepő és roppant izgalmas krimit mutatva be a XVI. századi Angliában. Középpontban VIII. Henrik és a Tudor-trón, a háttérben pedig Matthew Shardlake, aki egy igen durva összeesküvés nyomára bukkan.«

## »JEFFREY YOUNG, WILLIAM L. SIMON

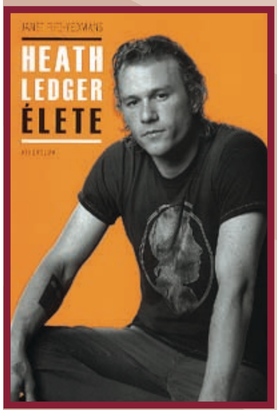
### STEVE JOBS ÉS AZ APPLE SIKERTÖRTÉNETE

»Kiadó: Lexecon Kiadó
»Oldalszám: 426 oldal
»Ár: 3600 Ft

E havi könyvajánlónk első darabja nem a megszokott szórakoztató irodalom, hanem lényegében egy önéletrajz, amely az Apple alapítójára, Steve Jobsra és a vele kapcsolatba kerülő cégekre koncentrál. A több mint négyszáz oldalas kötet részletesen taglalja az ikonikus férfi gyermekkorát, barátságait, első próbálkozásait, az Apple megalapítását és a felemelkedésig, a sikerig tartó hosszú, nemegyszer rögös utat. Jeffrey Young és William L. Simon munkája nem elsöprő lendületű irodalom, hanem részletes biográfia, ami főleg azok számára lehet érdekes, akik valóban érdeklődnek a számítástechnikát megreformáló Steve Jobs személye iránt. Míg másoknak a kötet száraznak és unalmasnak hathat, addig az Apple- és Jobs-rajongók megismerkedhetnek a cégalapítás részleteivel, Steve viharos és makacs természetével, kérlelhetetlen, nemritkán kegyetlen módszereivel. S mivel Steve Jobs van a középpontban, nemcsak az Apple, de a hatalmas bukásnak elkönyvelhető Next és a hihetetlen sikert arató Pixar is részletesen bemutatásra kerül. Habár a kiadvány valóban egy meghatározó, ikonikus figuraként kezeli Jobsot, nem takargatja az árnyoldalakat sem, nem kerülnek simításra a magánéleti viharok, a rossz döntések, és az Apple alapítójának kevésbé vonzó tulajdonságai sem. Éppen ezért hiteles, a téma iránt érdeklődők számára érdekes olvasmány lehet, olyan kötet, ami szinte minden részletre kiterjedően, egészen 2008-ig meséli el az Apple és Jobs történetét – nem csak azoknak, akik amúgy élnek-halnak az alma logós cég termékeiért.«

## »JANET FIFE-YEOMANS

### HEATH LEDGER ÉLETE




»Kiadó: Athenaeum
»Oldalszám: 320 oldal
»Ár: 2990 Ft

Májusban nem a fantasy, sci-fi és krimi regényeket részesítettük előnyben, hanem egy kicsit megragadtunk a valóságban, és Steve Jobs sikertörténete mellett egy másik meghatározó figura, egy tragikusan fiatalon elhunyt színész, Heath Ledger biográfiáját is kiolvastuk. Janet Fife-Yeomans (aki főállásban újságíró) munkája lelkesen, de meglehetősen döcögősen indul, lévén a szerzőnő egészen Ledger dédnagyapjáig követi vissza a szálakat, hogy onnan indítsa el a színész történetét. Ez egy izgalmas családregény esetében valóban jó kiindulási pont lenne, de kötve hisszük, hogy a legelvakultabb rajongókon kívül bárki más kíváncsi lenne a családfa korai szereplőinek mindennapjaira és botlásaira. Ha ezen a részen túlesünk, akkor jön a címszereplő életének taglalása, amely érdekes ugyan, de korántsem olyan szakmai, mint amilyen a fentebb tárgyalt Jobs-életrajz. Fife-Yeomans munkája nem a mélységével, hanem leginkább a bulvárlapokat is foglalkoztató részletek boncolgatásával igyekszik megnyerni az olvasót. A személyiség helyett fontosabbak a botrányok, a nőügyek, az egyes szerepekhez kapcsolódó „érdekességek". Ledger életének tragikus vége természetesen itt is fontos szerepet játszik, a szerzőnő megpróbált leszámolni a híres Joker szerephez kapcsolt legendákkal, de valójában ő sem kerül közelebb a megoldáshoz, viszont olvashatunk számos beszélgetést és visszaemlékezést ezzel kapcsolatban. A Heath Ledger élete tipikus, gyorsan összedobott, sikeréhes kiadvány – aki valami komolyabbra vágyik a pletykalapok kibővített változatánál, az talán jobb, ha vár pár évet, hátha születik egy valóban igényes munka Heath életéről.«

## »OWL CITY

# OCEAN EYES

»Kiadó: Island Records, Universal Music

»Dalok száma: 12 szám

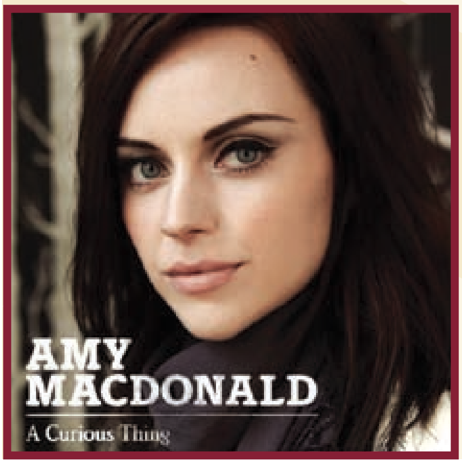
Habár az Owl City Ocean Eyes albuma nem számít friss lemeznek (még 2009-ben jelent meg), mi mégis úgy éreztük, hogy érdemes megemlékezni róla, ugyanis az elmúlt időszak egyik legjobb popkiadványát véltük felfedezni benne. Ha egészen pontosak akarunk lenni, akkor a popzenén túl érdemes egy kicsit tovább szűkíteni a kört, hiszen az Ocean Eyes (ami a „csapat" második stúdióalbuma) leginkább szintipop, és erről a műfajról tudni érdemes, hogy leginkább a nyolcvanas években volt népszerű, olyan legendás együttesek interpretálásában, mint a Pet Shop Boys, az A-HA vagy éppen a kicsit keményebb vonalat képviselő Depeche Mode. Maga az Owl City amúgy nem egy valódi banda, hiszen csupán egyetlen tagot számlál, méghozzá Adam Youngot, akinek munkája két okból is nagyon közel áll a szívünkhöz. Egyrészt végre egy olyan lemezzel van dolgunk, amely nem akarja megváltani a világot, nincs benne világfájdalom, sem társadalomkritika, egyszerű, és egyetlen célja nyilvánvaló módon a szórakoztatás. A dalok roppant jól meg vannak írva, ha jól kijövünk az angol nyelvvel, akkor igazán jól szórakozhatunk az egyes számokon, és emellé párosul a vidám, lendületes dallamvilág, ami annak ellenére is kellő változatossággal bír, hogy egyemberes szintipopról beszélünk. Szerencsére a siker már bekopogtatott Adam ajtaján, hiszen a zseniális Fireflies már megostromolta a slágerlistákat, de nem csak ez a szám van nagyon rendben, az egész albumot öröm hallgatni, és nem egyszeri felvillanásról beszélünk, hiszen már az Umbrella Beach-hez is készült videoklip, ami egyre gyakrabban tűnik fel az egyes zenei csatornák válogatásaiban.«

## »AMY MACDONALD

# A CURIOUS THING

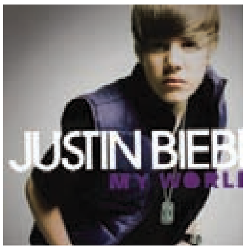
»Kiadó: Universal Music

»Dalok száma: 12 szám




Második zenei ajánlónk ismét egy kevésbé ismert (habár ez már rohamosan változik...) fiatal tehetség új albumát veszi górcső alá. Amy Macdonald skót énekesnő, és a The Curious Thing a második albuma. A vájtfülűek már a debütáló lemezét is imádták, ami nem véletlen, hiszen az énekes hölgy egyedi hangja egy popos, countrys hangzásvilággal párosult, igazán sajátos zenei világot teremtve. De persze nem csak a szakavatottak figyeltek fel a hölgyre, hiszen szinte biztos, hogy sokan vagytok, akiknek az első lemezről származó This is Life című dal igencsak ismerős lesz. A második korongról már két szerzemény is bevette a slágerlistákat, és mind a Don't Tell Me That It's Over, mind a Spark olyan dal, amely azt mutatja, hogy igenis érdemes odafigyelni erre a hölgyre, hiszen a hangja és az éneket támogató basszus- és akusztikus gitárok, illetve a vonósok valami egészen egyedi egyveleget alkotnak. Maga az album egyébként nagyon egyben van, korrekt egészet alkot, annak ellenére is, hogy találunk itt már-már nyers, lírikus és teljesen könnyed számokat is. A Curious Thing tipikusan egy olyan lemez, amit az ember, ha megszeret, akkor nem elégszik meg azzal, hogy egyszer meghallgatja, hanem az utolsó taktusok elhaltával ismét a lejátszás gombra tenyerel. Amy Macdonald igazi kuriózum a szokványos női popénekesek tengerében, zenéje erőteljes és egyedi, éppen ezért érdemes beszerezni az énekesnő korábbi albumát is, hiszen így duplázott mennyiségben adhatjuk át magunkat a zenéjének.«

## »TOVÁBBI MEGJELENÉSEK

| »VÁSÁRY ANDRÉ (CD) Vásáry André | »JUSTIN BIEBER (CD) My World 2.0 | »KNAAN (CD) Trubaduer | »TIMBALAND (CD) Shock Value II | »ANDREW LLOYD WEBBER (CD) Love Never Dies |
|---|---|---|---|---|
| |  | | | |

## VASEMBER 2

»Rendezte: Jon Favreau
»Szereplők: Robert Downey Jr., Mickey Rourke, Sam Rockwell
»Hossza: 124 perc

A Vasember 2 volt az idei filmek egyik legjobban várt darabja a szerkesztőségben, hiszen az első részt mindannyian imádtuk, még Miguel is, akit általában hat ökörrel sem lehetne elvontatni egy sztreccsruhás alakokat felvonultató mozira (kivéve talán az új Batmant). Az első rész humoros volt, pörgős, látványos, kiváló színészekkel, és ezt az összetételt vártuk a folytatástól is, és minden esély megvolt rá, hogy a kettes számmal megtoldott mozi még az elődjénél is nagyobbat fog durranni. A bevált Downey-Paltrow páros mellé olyan színészek szálltak be a moziba, mint Don Cheadle, Mickey Rourke, Sam Rockwell és Scarlett Johansson, arról nem is beszélve, hogy még Samuel L. Jackson is vissztért egy falatnyival nagyobb szerepben, továbbra is Nick Furyt megformálva. Azonban a receptbe hiba csúszott, és hiába kaptunk ezúttal két főgonoszt, illetve egy pajtást Vasember mellé War Machine személyében, sajnos az Iron Man 2 nem volt képes hozni az első rész színvonalát. Hiába van itt Rourke és Rockwell, egyikük sem tud olyan karizmatikus gonosz lenni, mint amilyen Jeff Bridges volt, Justin Hammer karaktere egyébként is totál nevetséges, Whipslash motivációja pedig teljesen kétdimenziós, még egy képregényfilmhez képest is. Arról nem is beszélve, hogy túl sok a bugyuta humor, a felesleges párbeszéd, és akad bizony pár kínos jelenet is a moziban. A finálé sem nyűgözi le az embert, a húszperces harc hetven százaléka követhetetlen repkedés, aztán van egy ötperces bunyó, ahol a két páncélos pillanatok alatt lenyom mindenkit. Reméljük, a harmadik részre megint összeszedik magukat az alkotók...«

## PRINCE OF PERSIA

»Rendezte: Mike Newell
»Szereplők: Jake Gyllenhall, Gemma Arterton, Ben Kingsley, Alfred Molina
»Hossza: 116 perc

A legújabb Prince of Persia játék kapcsán Bate már említette, hogy 2010 a herceg éve, amit mi sem bizonyít jobban, mint hogy itt a játék, a perzsa sztár betört a legópiacra is, arról nem is beszélve, hogy a mozikban egy egész estés filmmel próbálja szórakoztatni a nagyérdeműt. A Jake Gyllenhall főszereplésével forgatott akciómozi a Sands of Time történetet veszi alapul, de nem követi szóról szóra a játékot, hanem egy teljesen új kalandot sző az idő homokja köré. Főhősünk, Dhastan az utcáról a királyi családba keveredett fiú, aki egy ostromot követően összeesküvés áldozata lesz. A herceg kezdetben csak a becsületét menti, ám mikor kapcsolatba kerül az egész ármányt mozgató idő homokjával, akkor rádöbben, hogy nemcsak magát és családját kell megmentenie, de az egész világ sorsa az ő kezében van. Ezzel a felütéssel a Prince of Persia lehetett volna jó film, de számos olyan bosszantó tényező marad a végleges produktumban, ami igencsak ront a végső élvezeti értéken. A történet és a párbeszédek még egy akciófilmhez képest is gyengék, a sztori tele van felesleges jelenetekkel és szereplőkkel, minek köszönhetően nincs lendület a filmben, és az unalmas percekért még az akció sem kárpótol, ugyanis a rendezés is pocsék, Mike Newell direktor mindet szuperközelikkel vett fel, így látványos képsorok helyett csak elmosódott testrészeket látunk, a küzdelem szinte élvezhetetlen. Ugyan számos rejtett utalást találhatunk a filmben a Sands of Time játékokra, sajnos ezek az apró momentumok nem mentik meg a mozit az unalomtól. Egyszer ugyan meg lehet nézni, de sajnos a megvalósítás egyáltalán nem ösztönzi arra az embert, hogy még egyszer rászánjon 116 percet erre az alkotásra az életéből.«

## »PC GURU MOZIS LEGKEVÉSBÉVÁRÓ-LISTA

### »ROLLERCOASTER TYCOON

Mielőtt azt hinnétek, a cím egyáltalán nem elírás, valaki a fejébe vette, hogy filmet készít a sokak által imádott vidámparképítős játékból. Az megvan, hogy a Torpedóból (igen, az ikszelős, hajósüllyesztős játékból...) is mozi készül? Nos, szerintünk ez legalább akkora marhaság... Most komolyan, tényleg ennyire nincs már ötlet Hollywoodban? Mert hogy a Prince of Persiából film készült, az még valahol érthető is. De vajon mi lesz a következő? A Pac Man? Vagy esetleg az Ötödölő...? Esetleg a Passziánsz? Na jó, nem folytatjuk, nem akarunk ötleteket adni senkinek...

### »JACKIE BROWN ELŐZMÉNY

Tarantino filmjei nem egyszerűek, és ez a mondás hatványozottan igaz a Jackie Brown címre hallgató műremekre, ami egy kiváló kis mozi, habár egyáltalán nem a sztárrendező legjobb munkája. Mindenesetre egy csavaros kis történet, kiváló színészekkel, remek karakterekkel és tipikusan tarantinós, ütős párbeszédekkel. Na most az van, hogy ennek a filmnek készül az előzménye, ami igencsak furcsa dolog, hiszen minek egy kerek egésznek előzményt csinálni, s ha mindez még nem lenne elég, akkor azt is tudni kell, hogy Tarantino semmilyen formában nem vesz majd részt a forgatásban. Akkor meg ugye minek?

### »MACGYVER MOZIFILM

Remélem sokan emlékeztek még az egykori „kultikus" sorozatra, a Macgyverre, amelyet hazánkban is nagy sikerrel vetítettek. A Stargate előtt Richard Dean Anderson ebben a szériában játszott főszerepet, és minden résznek az volt a lényege, hogy a főhős a leleményének köszönhetően szinte minden slamasztikából kivágta magát. Na de ezt úgy kell elképzelni, hogy két makkból, egy marék homokból és két szenes drótdarabból csinált atombombát. Na most ennek a szériának jön az egész estés változata, s ahogy az lenni szokott, mi nem vagyunk elájulva az ötlettől.

# A SZÁLLÍTMÁNY

»Lemezek száma: 1 lemez
»Ára: 3290 Ft
»Megjelenés: június 23.

Miközben a Predator érkezését várjuk, érdemes tenni egy kis kitérőt Antal Nimród legutóbbi munkája felé, amely nem más, mint a Szállítmány, egy thriller, amelyben egy pénzszállító cég emberei úgy döntenek, hogy mindent kockára téve meglovasítanak egy pénzszállítmányt, hogy ne kelljen megváni a nyugdíjat. A terv mondhatni tökéletes, de nem hollywoodi filmről lenne szó, ha egy idő után nem kezdenének elromlani a dolgok, hogy aztán már semmi ne számítson, csakis a túlélés. A szállítmány egészen impozáns szereplőgárdával várja a nézőket, hiszen olyan arcok játsszák a főbb szerepeket, mint Matt Dillon, Jean Reno és Laurence Fishburne (továbbá számos, sorozatokból ismerős arc). A hamarosan hazánkban is megjelenő DVD-n a film mellett olyan extrákat találhatunk, mint egy audiokommentár az egyik producer és két szereplő (Skeet Ulrich és Milo Ventimiglia – Peter a Hősökből) közreműködésével, egy werkfilm, ami a film készítésébe enged bepillantást, továbbá két másik kisfilm, amelyek a kaszkadőrmunkát és a látványtervezést részletezik. Habár egyértelmű, hogy nem a Szállítmány az elmúlt időszak legjobb filmje, de aki szereti a jól összerakott mozikat, illetvi kíváncsi az amrikába szakadt magyar rendező munkájára, annak tökéletes választás.«

# KÖNTÖRFALAK

»Lemezek száma: 1 lemez
»Ára: 2190 Ft
»Megjelenés: május 25.

Az idei magyar filmtermés egyik legszerethetőbb alkotása a Köntörfalak című mozi, amely nemcsak a közönség, de a kritikusok tetszését is elnyerte, amit mi sem bizonyít jobban, mint a számtalan filmszemlés díj, amit sikerült az alkotásnak besöpörnie: Közönségdíj, Diákzsűri különdíja, Legjobb rendezés: Dyga Zsombor, Legjobb férfi alakítás: Elek Ferenc, Arany-olló: Czakó Judit. A történet szerint egy abszolút össze nem illő párocska randizik, a fiú hazakíséri a lányt, a lány kedvességből felhívja a fiút az otthonába, ahol hamarosan feltűnik a lány bátyja, és kezdetét veszi egy furcsa „játék", amelynek a végén megdöbbentő titkokra derül fény... A mindössze három szereplővel dolgozó kamaradarab csattanós párbeszédekkel, kiváló színészi alakításokkal, némi feszültséggel és csavarokkal kényezteti a nézőt, már DVD-n is. A kiadvány extra változatban is megvásárolható, olyan anyagokkal a korongon, mint a filmet boncolgató kisfilm, a Részletkérdések, kimaradt jelenetek, rengeteg fotó és kifejezetten számítógépes tartalom, amit a lemezt a PC-be helyezve lehet elérni: teljes forgatókönyv, jó minőségű fotók, poszterek, és az előzetes full HD minőségben. Ínyenceknek és magyarfilm-rajongóknak ezáltal igen kiváló választás, de azoknak is érdemes benevezni rá, akik csak egy szórakoztató és igényes hazai alkotást akarnak végre látni.«



## »PC GURU MOZIS LEGINKÁBBVÁRÓ-LISTA

### »MAJMOK BOLYGÓJA

A legendás széria után az ezredforduló környékén Tim Burton igyekezett új életet lehelni a Majmok bolygója szériába, azonban az amúgy zseniális rendező csúfos kudarcot vallott, és nem is készült több rész a furcsa jövőt lefestő alkotásból. Majd' tíz évnek kellett eltelnie, hogy ismét előkerüljön egy filmterv, és máris van rendező és főszereplő a produkcióhoz. Utóbbi James Franco lesz (Harry a Pókember trilógiából), míg a direktori székben Rupert Wyatt fogal majd helyet. A mozi címe egyébként Rise of the Apes lesz, és a Majmok bolygója előzményeit fogja elmesélni. Mi kíváncsian várjuk...

### »AVENGERS

Habár a Vasember második része nem nyűgözött le minket, ettől függetlenül várjuk a további szuperhősös mozikat, többek között Thor és Amerika Kapitány kalandjait (ti megtaláltátok az utalásokat az Iron Man 2-ben...?), aztán majd a 2012-ben érkező Avengers filmet, amiben Thor, Amerika Kapitány, Vasember, a Fekete Özvegy és Nick Fury veszik majd fel a harcot a támadó Skrullok (idegen faj) ellen. Ez persze még csak pletyka, de mi igencsak örülnénk egy ilyen mozinak, sok hős, hatalmas fenyegetés, több liter kóla, több liter popcorn. Ki mondja, hogy ez nem lenne jó...?

### »WRECKED

Egy árok mélyén ébredsz egy kocsiban, fogalmad sincs, mi történt, az arcod sebek borítják, a hátsó ülésen egy hulla fekszik, a rádió pedig egy durva bankrablásról számol be, s miközben hallgatod a személyleírásokat, rádöbbensz, hogy a kocsiban heverő halott szinte biztosan része volt a hírekben ecsetelt akciónak. Vajon mi történt? Bankrabló vagyok? Meneküljek? Feladjam magam? Ezek a kérdések suhannak át a főhős fején, akit Adrien Brody játszik. Érdekes nyitány, egy kis amnézia, menekülés, kellemes fordulatok. Mi ezt várjuk a Wrecked című mozitól. Reméljük, hogy bejönnek a számításaink.

»ÍRTA ÉS RAJZOLTA: **STAN SAKAI**

# USAGI YOJIMBO: A HALÁL ÁRNYAI

»Kiadó: Vad Virágok Könyvműhely »Oldalszám: 210 oldal »Ár: 2190 Ft

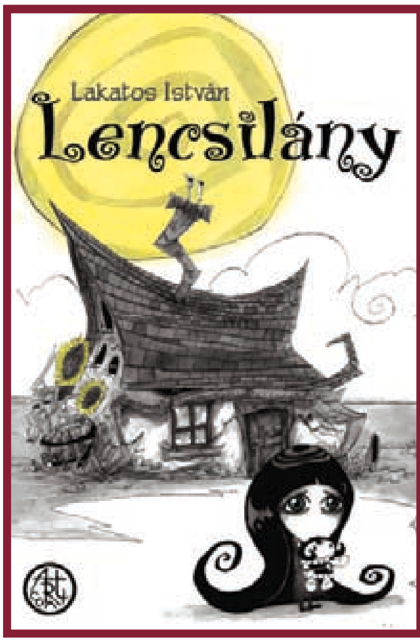
Volt idő (6-7 éve…), mikor még csak álmodtunk arról, hogy olyan kiadványok, mint a Stan Sakai-féle Usagi Yojimbo megjelenjenek magyarul, most pedig, 2010 nyárelőjén már annak örülhetünk, hogy sorban a nyolcadik kötetet tarthatjuk a kezünkben, melynek címe: A halál árnyai. Kedvenc hősünk, a rónin nyúl kalandjai tovább folytatódnak, és ahogy azt a szériától már az elmúlt években megszokhattuk, most is egy hét történetet rejtő kötetet kapunk a kiadványt megjelentető Vad Virágok Könyvműhelytől. A nyolcas Usagi már csak azért is kuriózum, mert a nyitó kaland, a Zöld árnyak olyan képregényhősöket szerepeltet, akiket nagyon sokan szerettünk fiatalabb korunkban. Nem tévedés, a kötet lapjain felbukkannak a harcművészetekben szintén jártas Tini Nindzsa Teknőcök, hogy egy csetepaté erejéig kisegítsék hősünket. Persze nem csak ennek okán érdemes beruházni a kiadványba, hiszen a színvonal mit sem változott, továbbra is érdekes és tanulságos történetek várják az olvasókat, harccal, erkölccsel, romantikával fűszerezve, a Sakaitól megszokott egyszerű, mégis részletes fekete-fehér képekkel. Habár utalásokat, szereplőket találhatunk a történetek között, akik már korábban is részét képezték Usagi életének, mindez nem annyira zavaró, hogy ne lenne ez a képregény élvezhető azok számára is, akik korábban nem találkoztak a rónin kalandjaival.«

»ÍRTA ÉS RAJZOLTA: **BRIAN LEE O'MALLEY**

# SCOTT PILGRIM KIVÉTELES ÁTLAGÉLETE

»Kiadó: Nyitott Könyvműhely »Oldalszám: 165 oldal »Ár: 1990 Ft

Előző számunkban már írtunk Scott Pilgrimről, de akkor még csak bemutató jelleggel, azonban most már túl vagyunk a 6. Magyar Képregényfesztiválon, amelyen többek között végre Scott kalandjait is kézbe vehettük. A kis A5-ös alakú, leginkább a Mangákra hajazó (de nem az!) kiadvány nem okozott csalódást, ugyanis a narancssárga színekben pompázó borító alatt egy olyan történet várt minket, amelyet nem tudtunk lerakni az utolsó oldalig. Hogy miért? Mert a főszereplő egy kissé lúzer, játékmániás fickó, akinek hétköznapi problémái a saját életünknek mutatnak tükörképet. Szakítás, csajozás, első randi, a múlt hibái peregnek a szemünk előtt, miközben a fantasztikum is teljesen hétköznapi Scott Pilgrim univerzumában. Megjelenik Ramona, hősünk szinte egy szempillantás alatt szerelmes lesz, ám ahhoz, hogy együtt maradhasson a lánnyal, meg kell küzdeni a hét exbarátttal. Ám nemcsak úgy, hogy lecsapunk néhány pofont, hanem előjönnek a mindenféle képességek és kombók, és ezek segítségével kell a porba küldeni az ellenfeleket. Scott története humoros, lendületes, fekete-fehér képekben elmesélve, keverve, kifigurázva mind az amerikai, mind a japán képregényeket. Mindemellett a sztori tanulságos és életszagú, nem nyögvenyelős, hanem fiatalos, szóval tökéletes választás mindenkinek.«




»ÍRTA ÉS RAJZOLTA: **LAKATOS ISTVÁN**

# LENCSILÁNY

»Kiadó: Nyitott Könyvműhely »Oldalszám: 56 oldal »Ár: 2680 Ft

Akárcsak Scott Pilgrimről, úgy a Lencsilányról is olvashattatok már a PC Guru hasábjain, azonban ezúttal már nem jövő időben beszélünk erről a kiadványról, hiszen megjelent, kézben tartottuk, és teljesen elámultunk tőle. A 2009-ben a legjobb magyar képregényért járó díjat besöprő Lakatos István (aki idén is két díjjal tért haza, többek közt a legjobb magyar képregényrajzolónak járó emléklappal) ismét valami egészen elképesztőt alkotott, egy olyan bús történetet, amit egész egyszerűen nem lehet nem imádni. Hősnőnk a cseppnyi lencsilány, akinek furcsa kis kalandjait követhetjük végig a közel hatvanoldalas, rendkívül igényes kiadású albumban. A történetek egytől egyig komorak, átjárja őket a halál gondolata, és a képek színvilága sem túl vidám (lévén jobbára szürkeárnyalatos munkákkal találkozhatunk), azonban ennek ellenére beszippantják az embert. István munkája hihetetlenül egységes, a vonalai néha girbegurbák, mégis ott van bennük a rendszer, és valami elképesztő báj, ami minden sötétsége ellenére is megfogja az olvasót. Habár a címlapon is látható kis figura elsőre kicsikért kiált, a belső tartalom inkább szól a felnőtteknek, olyan mese ez, mint amilyet Tim Burton szokott adni nekünk, érettség kell a befogadáshoz és a megértéshez.«

»ÍRTA: JOUN IN-VAN RAJZOLTA: JANG KJUNG-IL

## ÁRNYBÍRÓ 16

»Kiadó: MangaFan »Oldalszám: 200 oldal »Ár: 1500 Ft

Magyarország első igazi mangája már igencsak benne van a korban, hiszen a májusban megjelent legújabb részre már a tizenhatos számot nyomtatták. Akik képben vannak a sorozatot illetően, nemcsak azt olvassák ki ebből a számból, hogy milyen hosszú ideje fut már itthon ez a széria, de azt is, hogy mennyire kevés idő van még hátra a befejezésig. Bizony-bizony, az Árnybíró kaland beérkezett a finisébe, ami azt is jelenti, hogy igencsak felpörögtek az események a szereplők életében. Azoknak, akik esetleg nincsenek képben a sorozatot illetően, a történet egy képzeletbeli XIX. században játszódik, ahol az utolsó Árnybíró (a zsarnokok hatalmát letörni kívánó „hivatalnok") járja útját a megbukott keleti Junshi birodalom vidékein. Főhősünk, Munsu nem egy tipikus hős karakter, hiszen csak azokon segít, akik tesznek is azért, hogy sorsuk jobbra forduljon, stílusa, világképe igen sajátos, ami köszönhető annak is, hogy a történet kezdetén számtalan régi seb várja még, hogy revansot vegyen értük. A hős útja tehát nem céltalan, megalkuvást nem tűrve halad a célja, a végső ellenfél felé. Erről az útról szól lényegében az Árnybíró, kiváló, könnyen követhető grafikával, számos jól kidolgozott karakterrel, sok akcióval és egy tényleg monumentális, csavaros történettel. A kötet iránti rajongás éppen ezért nem véletlen, és ha tényleg egy izgalmas és igényes mangára vágyik az ember, az Árnybíróban „emberére" találhat.«

»ÍRTA ÉS RAJZOLTA: PAUL GILLIGAN

## BLÖKI BÁR: KUTYAÚSZNI TUDNI KELL

»Kiadó: Vad Virágok Könyvműhely »Oldalszám: 130 oldal »Ár: 2290 Ft

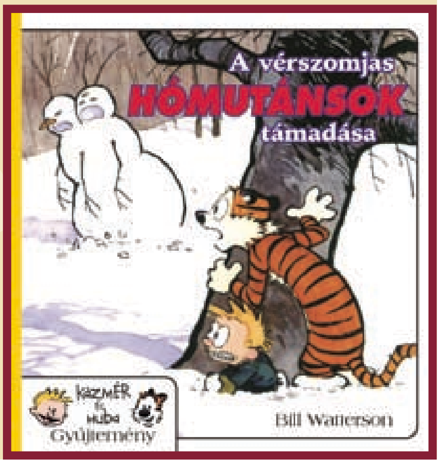
A Vadvirágok Könyvműhely jóvoltából már nemcsak a zseniális Kázmér és Huba comic stripeket élvezhetjük gyűjteményes formában, de megérkezett a Blöki bár első kötete is, amelyben szintén 130 oldalon keresztül kacaghatunk az egészen elképesztő képsorokon. Főhősünk ezúttal Poncsó, a szobakutya, aki boldogan él gazdájával, egészen addig a pillanatig, amíg a jóember össze nem költözik a barátnőjével, akinek ráadásul egy egész szakajtónyi macskája is van. Poncsó élete innentől folyamatos harc, és az olvasó remekül szórakozik az alapvetően lusta, nagypofájú, macskagyűlölő eben és barátain. Mert Poncsó nemcsak otthon tevékenykedik, de olykor eljár a Blöki bárba is, hogy panaszkodjon a cimboráinak, sőt, lelkes résztvevője a katapult gyűléseknek is, ahol a kutyák azt próbálják kidolgozni, hogy miképp lőjjék ki az összes macskát a napba. Szóval Poncsó nem unatkozik, ahogy az olvasó sem, hiszen minden oldalra jut egy poén, amin őszintén lehet kacagni. Az átlagosan négykockás képsorok fekete-fehérben, számtalan popkulturális utalással megszórva, emlékezetes szituációkkal és párbeszédekkel csalnak mosolyt az arcunkra, még akkor is, ha alapvetően macska-, és nem kutyapártiak vagyunk. Beszerzése melegen ajánlott, főleg ha szeretjük a rövid képregénycsíkokat, de ha magunk nem is rajongunk ezért a humorért, akkor biztos találunk valakit, akinek kiváló ajándék lesz a Blöki bár első kötete.«

»ÍRTA ÉS RAJZOLTA: BILL WATTERSON

## KÁZMÉR ÉS HUBA: A VÉRSZOMJAS HÓMUTÁNSOK TÁMADÁSA

»Kiadó: Vad Virágok Könyvműhely »Oldalszám: 130 oldal »Ár: 2290 Ft

A 6. Magyar Képregényfesztivál mindenképpen jelentős esemény volt abból a szempontból, hogy ismét számos képregényt időzítettek megjelenésügyileg erre a rendezvényre a kiadók. Talán túlzás nélkül állíthatjuk, hogy évek óta most volt a legjobb a felhozatal, ám az egészen új sorozatok (Hellboy, A Setét Torony – ismertetők a következő számban) mellett a már bejáratott címek is újabb kötetekkel gazdagodtak. Többek között megjelent a Kazmér és Huba hetedik kötete is, amely a meglehetősen sajátos „Attack of the Deranged Mutant Killer Monster Snow Goons" cím után a magyar fordításban a szintén figyelemfelkeltő „A vérszomjas hómutánsok támadása" elnevezést kapta. A címadás olyan jól sikerült, hogy volt olyan könyvesbolt, aki nem is akarta befogadni a terméket – hiába no, még a mai világban sem tudhatja mindenki, hogy miféle zseniális humort képvisel a Kázmér és Huba főszereplésével készülő képregény. Maga a hetedik kötet egyébként a szokásos igényes kiadás, tele jobbnál jobb poénokkal, Kázmér megunhatatlan harcával a valóság, az iskola, Rozi és a szülők ellenében. Rajongóknak értelemszerűen ez a kiadvány is kihagyhatatlan, s mint ahogy azt már mondtuk máskor is, belekezdeni sosem késő, tökéletes választás lehet erre a legújabb rész is.«



# facebook

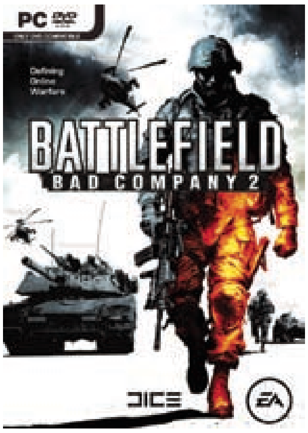
Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető az egyik legnagyobb közösségi portálon, a Facebookon is, és azt is említettük, hogy megtartottuk az első két nyereményjátékunkat, melyek keretében képeket kellett feltölteni a PC Guru facebookos albumába, és a nyertesek fotóit meg is találhattátok itt az újságban. Azóta a közösségünk tovább bővült, jelenleg több mint ötszáz olvasónk követ minket, és ha te magad még nem tetted, akkor érdemes lesz csatlakoznod hozzánk, hiszen hamarosan újabb értékes nyereményjátékkal jelentkezünk!

## WWW.FACEBOOK.COM/PCGURUMAGAZIN

Nem tétlenkedtünk az elmúlt hónapban sem, hiszen maga a Facebook is változik szinte hétről hétre, egyre több lehetőséggel bővül, mi pedig nem szeretnénk lemaradni ezen fejlesztésekről. Éppen ezért a Facebook csoport után létrehoztuk a Facebook rajongói oldalunkat. Jogos lehet a kérdés, hogy erre ugyan mi szükség volt, de az igazság az, hogy ennek a megoldásnak köszönhetően sokkal könyebben tudunk kommunikálni a Facebookon jelen lévő olvasóinkkal, arról nem is beszélve, hogy ennek köszönhetően már sokkal könnyeb is megtalálni minket a rendszerben, hiszen már csak annyit kell bepötyögni a böngészőbe, hogy **www.facebook.com/pcgurumagazin**, és máris ott találja magát az ember, ahol friss infókat, képeket, nyereményjátékokat osztunk meg az olvasókkal. Ha tehát eddig tagja voltál a gurus Facebook csoportnak, akkor érdemes lesz csatlakozni (csak egy like-ot, illetve a magyar verzióban egy tetszik-et kell nyomnod) ehhez az új aloldalhoz is, hiszen a jövőben ezen a felületen fogjuk közvetíteni a PC Guruval kapcsolatos dolgokat. Hasznos infókat a nyomtatott magazinnal kapcsolatban, képeket a szerkesztőség életéből, és természetesen a sokak által kedvelt nyereményjátékokat.

## NYEREMÉNYJÁTÉKOK JÚNIUSBAN IS!

Természetesen már készülünk a júniusra, méghozzá eddig sosem látott nyereményekkel. Az elkövetkezendő hetekeben **Battlefield: Bad Company 2** PC-s verziót, továbbá egy szuper noteszgépes webkamerát (**MS Lifecam HD-6000** – lásd bemutatónkat az előző szám hardver rovatban) sorsolunk ki a facebookos rajongóink között. Ha te sem szeretnél kimaradni a dologból, akkor nem kell mást tenned, mint regisztrálni a Facebookon, a **facebook.com/pcgurumagazin** címen megkeresni minket, csatlakozni, aztán várni, hogy felbukkanjon a nyereményjáték...



## NYERTESEK!

A két számmal korábban meghirdetett nyereményjátékunk során csupán annyi volt a feladat, hogy a Facebook oldalunkra meg kellett írnotok, hogy miért is szeretitek a PC Gurut. Jöttek is a vélemények szépen, mi pedig irultunk-pirultunk, most pedig kiválasztunk három szerencsést, akiket ajándékcsomaggal fogunk meglepni. S hogy kik ők? Íme:

**1. Krisztián Gajdár**
**2. Mihalecz Tibi**
**3. Gyarmati Gabriel**

Gratulálunk nekik!

**Nemcsak a Facebookon találsz meg minket, de a Twitteren is, ahol szintén részt vehetsz nyereményjátékokban, illetve nyomon követheted a szerkesztőség életét az általunk írt 140 karakteres üzenetek által.**

**Ha szeretnél feliratkozni a Twitter csatornánkra, nem kell mást tenned, mint regisztrálnod a www.twitter.com weblapon, majd megkeresni minket a www.twitter.com/pcgurumagazin oldalon, és egyszerűen rányomni a 'Follow' gombra.**

**»JÁTÉKDEMÓK:**
Sam & Max: The Penal Zone / The Adventures of Mary Ann: Lucky Pirates / Avernum 6 / Green Moon / Mahjongg Dimensions Deluxe / Redrum / The Palace Builder / Vampireville

**»Ingyenes játékok:**
Bowling Evolution / Nitro Racers / Xeno Fighters

**»Videók:**
ARMA 2: Operation Arrowhead / Battlefield: Bad Company 2 / Blur / Call of Duty: Black Ops (2db) / Dead Space 2 / Disciples 3 / EVE Online: Tyrannis / F1 2010 (3db) / FEAR 3 / Gothic 4 (2db) / Kane & Lynch 2 / Lost Planet 2 / Mafia 2 (2db) / Medal of Honor / Prince of Persia: The Forgotten Sands / Singularity (3db) / Starcraft 2 (2db)

**»PCG Live videotesztek:**
Katonák voltunk (rövidfilm az előző számunkban megjelent cikkünk mellé) / Alan Wake / Iron Man 2 / Prince of Persia: The Forgotten Sands / Splinter Cell: Conviction / Split/Second

**»Mozielőzetesek:**
After.life / Death and Cremnation / Jonah Hex / Splice / The American / The Twilight Saga: Eclipse

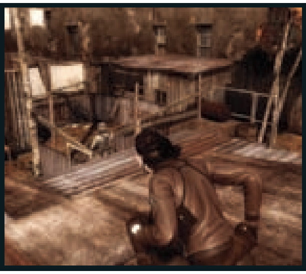
**»Háttérképek:**
Crysis 2 / Gothic 4 / Lara Croft and the Guardian of Light / Lost Planet 2 / Prince of Persia: The Forgotten Sands / Splinter Cell: Conviction / Split/Second / Ghost Recon: Future Soldier / Torchlight / Blur (4db) / All Points Bullettin

**»Turkáló:**
CD-DVD írás: Ashampoo Burning Studio v6.77 / Burn4Free v4.9 / CDBurnerXP v4.3.2.2140 / ImgBurn v2.5.1.0 | Driverek: AMD-Ati Catalyst v10.4 és nVidia Forceware 197.45 WinXP videokártya driverek | Fájlkezelés: 7Zip v4.65 / PC Inspector File Recovery 4 / Total Commander v7.50a / WinRar v3.93 | Képkezelés: Fastone Image Viewer v4.2 / GIMP v2.6.8 / IrfanView v4.27 / Paint.NET v3.5.5 / XnView 1.97.4 | Multimédia: Adobe Reader v9.3 / CDEx 1.5.1 / Format Factory v2.30 / K-Lite Codec Pack v5.9.0 / MediaMonkey v3.2.0.1294 / Quicktime Player v7.6.6 / StreamHijacker v0.720 / WinAmp 5.572 / XviD v1.2.2 codec | Rendszer: Advanced SystemCare Free v3.51 / Game Booster v1.4 / Smart Defrag v1.45 / Glary Utilities v2.22.0.896 | Számítógép védelem: Avast Free Antivirus / Avira AntiVir Personal v10.0.0.567 / Comodo Internet Security v4.0.141842.828 / OpenOffice 3.2 (Magyar)

## F1 2010 - FEJLESZTŐI NAPLÓK VIDEOTESZT

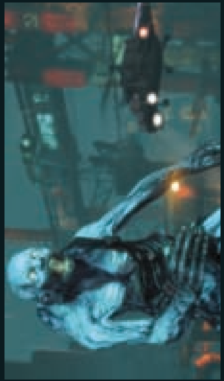
**SAM&MAX THE PENAL ZONE**
DEMO

**VELVET ASSASSIN**
MAGYARÍTÁS

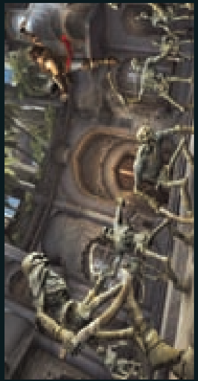


**NITRO RACER**
INGYENES JÁTÉK

PCguru DVD — IMPERIUM ROMANUM — 2010. 07.



**SINGULARITY**
Videók a játékból



**PCG LIVE**
Prince of Persia The Forgotten Sands

PCguru

# DVD 07.

## »FABLE 3

Sokan még mindig azon durrogtak, hogy a Microsoft nem adta be a derekát a Fable második részével kapcsolatban, mikor hatalmas meglepetésre a PC-s területet mostanában csak mostohagyerekként kezelő redmondiak bejelentették: a Fable 3 nemcsak hogy jön, de rögtön díszcsomagolásban, extra tartalmakkal (már abban az esetben, ha valaki a gyűjtői változatot teszi be a kosarába a boltban). Eddig nem nagyon foglalkoztunk Peter Molyneux zseniális sorozatának kiadás előtt álló epizódjával, talán két-három kisebb hírt ha leközöltünk róla (persze egyszer sem mulasztottuk el megjegyezni, hogy „mekkora lenne már, ha PC-re is kijönne"), de most minden hiányosságunkat pótoljuk. Az újdonságok és ígéretek elemzése mellett többek közt arról is megpróbálunk információt szerezni, hogy miért döntött az MS végül mégis úgy, hogy minket is megajándékoz.«

## »LEGO HARRY POTTER YEARS 1-4

A LEGO-sorozat újabb iterációja a Privet drive sorházának lépcső alatti szekrényéből egészen a varázslóvilág csúcsáig jutó mágustanonc izgalmakkal teli hét évének első négy szakaszát dolgozza fel. A fejlesztők most sem ígérnek mást, mint vért, verítéket, és dirib-darabra törhető környezetet, némi varázslattal megfűszerezett humorral körítve – nagy kérdés, hogy vajon nem fáradt-e meg túlságosan az eleinte még eredetinek és jópofának számító, de mára igencsak megkopott lendületű alapötlet. Harry kalandja mindenesetre elég mozgalmasak és izgalmasak voltak ahhoz, hogy bármilyen lagymatag körítésbe életet leheljenek, persze nem szabad elfelejteni, hogy J.K. Rowling világa még sosem kapott igazán jó játékfeldolgozást. Vajon most jön el a pillanat?«

## »SINGULARITY

A Raven Software még pont időben befejezte a Singularityvel kapcsolatos munkálatokat, hogy rögvest belevethesse magát a CoD: Black Ops jövőbeni DLC-inek hegesztésébe. Nincs más hátra tehát, mint megnézni, hogy néz ki az a játék, ami valószínűleg hosszú ideig a csapat utolsó önálló, teljes értékű programja lesz. Az időmanipulálás nem teljesen eredeti ötlet az FPS-ek történelmében, azonban a Ravennek sikerült egy olyan fogásba belekapaszkodnia, amit még nem nagyon koptattak el az előttük haladók: a szovjet idők félresikerült kísérleteiből visszamaradt transzdimenzionális emlékek metszik majd a jelenben szerencsétlenül járó amerikai katona sorsának vonalát, és persze az ebből kialakuló lökéshullám mindent és mindenkit magával sodor, aminek és akinek bármelyik idősíkban köze volt a történtekhez. Az idő ugyan a semmit modellezi, de fegyverként sem utolsó, az biztos.«

E3 MEDIA & BUSINESS SUMMIT

## »A NAGY E3 ÖSSZEFOGLALÓ

Június közepén a játékipar apraja-nagyja Los Angelesbe sereglik, hogy ott egy fergeteges show keretein belül adjanak hírt a világnak a készülő, titkos vagy nagyon is jól ismert termékeikről. A korábbi fényét lassacskán visszanyerő rendezvényen nem kevés nagy durranás készül, a szaksajtó még találgatni sem nagyon mer, hogy mi minden vár ránk az őrület három napja alatt. A rendezvényről természetesen itt a lap oldalain is megemlékezünk: igyekszünk majd összeszedni minden olyan információt, ami fontos lehet a hazai játékosoknak, elsősorban természetesen a PC-s világot szem előtt tartva, de azért a konzolok, illetve úgy általában a játékipari történések ki-kitekintve. Ha tudni akarod, hogy mi mindenre költöd majd a pénzed a következő másfél-két évben, mindenképpen szerezd meg a következő számot!«

# MEGJELENT!

**KERESSE az újságárusoknál!**

world series by RENAULT

2010

# HUNGARORING

## 2010. JÚLIUS 3-4.

**BENZINGŐZ, SOKSZÁZ LÓERŐ, ASZFALTSZAGGATÓ VERSENY-AUTÓK ÉS ÉLMÉNYEK A CSALÁDNAK - EGÉSZ HÉTVÉGÉN**

## INGYENES RENDEZVÉNY

Jegyek a márkakereskedésekben vagy a **www.worldseriesbyrenault.hu** oldalon!

RENAULT SPORT

FORMULA RENAULT 3.5 SERIES · FORMULA RENAULT 2.0 EUROCUP · MEGANE TROPHY V6 EUROCUP · F4 EUROCUP 1.6

RENAULT